•La Revista de Juegos de Ordenador nº1 en el Mundo•

Concurso : consigue uno de los 17 Warcraft II Battle.net Edition que regalamos este mes

EDICION ESPAÑOLA

COMPUTER GAMING WORLD

Nº53 • Abril • 2000
695 ptas. / 4,16 euros

Reviews

- Millenium Racer
- Rollcage Stage II
- F22 Lightning 3
- Superbike 2000
- Armored Fist 3
- Ford Racing
- Evolva
- Tzar
- Nox

Entra en el universo de CRYO

Desvelamos sus nuevos proyectos:
La Máquina del Tiempo / Pompeya / Devil Inside
Roland Garros / Egipto 2 / HellBoy / Gift / Odisea
Jekyll & Hyde / Casanova / Jerusalem / Venecia

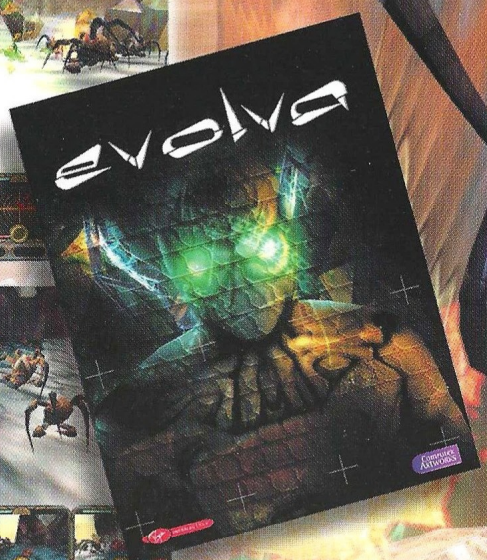
américa ibérica

8 424094 401017 00053

CEUTA, MELILLA Y CANARIAS: 720 ptas. / 4,31 euros

evolva

Nunca dejes que te cuenten que algo es maravilloso



PC CD ROM

Computer Artworks

Hermosilla, 46. 2º dcha ¬ 28001 Madrid ¬ Tel: 91 578 13 67 ¬ www.virgin.es

Virgin INTERactive

© Computer Artworks y Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Todos los derechos reservados. Virgin es una marca registrada de Virgin Enterprises Ltd. Computer Artworks es una marca registrada de Computer Artworks Ltd. Evolva es una marca registrada de Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. y Computer Artworks Ltd. Todos los derechos reservados.

www.evolva.com | www.virgin.es/catalogo/evolva/index.html

COMPUTER GAMING WORLD

Editor:
Vicente Robles
Director:
Jose Emilio Barbero
Redactores y colaboradores:
Alfonso Catena, Jose Villalba Medina, Gustavo Higueruela, Alfredo Biurrun, Mariano Tortosa, Jose Luis Coto, LH Servicios Informáticos, Mariano Gómez
Diseño: Fernando de Miguel
Jefa de producción: Guadalupe Gisbert
Redacción: C/Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid
Teléfono: 91 304 55 42 Fax: 91 327 26 80

Publicidad
Presidente: Julio Grande y Andrés
Director General: Fernando de la Peña
Jefe Publicidad Madrid: José Manuel Hernández
Barcelona: Esther Codina
Coordinadora: Pilar Torregrosa
C/Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid
Teléfono: 91 304 55 42 Fax: 91 327 27 92

Edita
américa ibérica
www.eai.es
Presidente fundador:
Gustavo González Lewis
Presidente:
Julio Grande Rodríguez
Consejero-Delegado y Director General:
Carlos González Galán
Directora de Administración:
Paloma Alvárez Ortega
Director de Producción:
Pedro de Lucas
Director de Distribución:
Alfonso Estalrrich Rodríguez
Director de Marketing:
Manuel Fernández Palencia

Venta de números atrasados y suscripciones
Editorial América Ibérica S.A.
C/Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid
Teléfono: 91 304 13 45. Fax 91 327 24 02

Filmación e integración: FOTPREIM
Impresión: AVENIDA GRAFICA

Distribución
DISPAÑA
España: Dispaña, S.L. S en C.
Avda. General Perón , 27. 28020 Madrid
Teléfono.: 91 417 95 30

Depósito legal: M. 38.456 / 1995
ISSN 1135-9323

ARI Asociación de Revistas de Información

Computer Gaming World no es una publicación de IDG

La edición española de COMPUTER GAMING WORLD se publica por licencia de Ziff-Davis Publishing Company. Nueva York, Nueva York. Los artículos que aparecen en COMPUTER GAMING WORLD que fueron publicados originalmente en la edición estadounidense de COMPUTER GAMING WORLD son propiedad intelectual de Ziff-Davis Publishing Company. Copyright ©1995 Ziff-Davis Publishing Company. Reservados todos los derechos. Computer Gaming World es una marca de Ziff-Davis Publishing Company.

"Reservados todos los derechos. El contenido de esta obra está protegido por la Ley que establece penas de prisión y/o multas, además de las correspondientes indemnizaciones por daños y perjuicios, para quienes reprodujeren, plagiaren, distribuyeren o comunicaren públicamente, en todo o en parte, una obra literaria, artística o científica o su transformación, interpretación o ejecución artística fijada en cualquier tipo de soporte o comunicada a través de cualquier medio, sin la preceptiva autorización."

Computer Gaming World no comparte necesariamente las opiniones personales de los autores publicadas en la revista.

editorial

La amenaza ¿fantasma?

Este mes, el mundo de los videojuegos se ha visto convulsionado por un anuncio que ha sorprendido a propios y extraños: la futura irrupción de la casi todopoderosa Microsoft en el mundo de las consolas con el próximo lanzamiento de un ingenio que ha sido bautizado como X-Box, y que aunque en gran medida conserva gran parte de las características de un PC, por otra se adentra de lleno en un campo que la sitúa muy cerca de lo que Sega ofrece en la actualidad con su Dreamcast.

Estamos hablando de una máquina que poseerá un sistema operativo Windows, y que disfrutará de un potencial que en el momento presente prácticamente no tiene parangón, tanto en sus capacidades gráficas como en su velocidad de proceso, un auténtico monstruo al que las grandes del mundo de los videojuegos ya se han rendido: compañías como Capcom, Electronic Arts, Konami, Eidos, Namco o Acclaim han anunciado su intención de crear software para la máquina de Microsoft.

El anuncio oficial del proyecto X-Box ha dejado sin embargo abierto un interrogante: ¿que se esconde detrás del interés de Microsoft por adentrarse en el mundo de las consolas? ¿Es tan sólo un intento para no quedarse estancados en el mundo del PC y abrirse a otros mercados, o bien es al contrario el primer paso para ir cediendo el testigo a una nueva generación de máquinas que relegue a los PC´s al baúl de los recuerdos?

Probablemente, y conociendo la trayectoria del señor Gates, hay más de lo primero que de lo segundo detrás de un proyecto como este, y lo cierto es que hoy por hoy el mercado de las consolas es un bocado tan suculento que Microsoft no se ha resistido más tiempo a incarle el diente.

Otra cosa sin embargo es que, aunque no haya una intención clara al respecto, la propia aparición de la X-Box y su previsible éxito, pongan en tela de juicio el actual estado de las cosas en el mundo del PC, puesto que tal vez no sea descabellado pensar que se produzcan cierto tipo de situaciones, como por ejemplo que un determinado desarrollador –digamos Ensemble– cree un juego para la X-Box –por ejemplo Age of Empires III– y luego decida que no va a realizar la pertinente adaptación para PC por diversas razones (que si la máquina no posee el hardware adecuado, que si las cifras de ventas no son comparables, que si vaya a usted a saber qué...).

En definitiva, que a priori es difícil saber si la X-Box será sólo una consola más, o por el contrario una verdadera amenaza para la supervivencia del PC (o por lo menos de los juegos para PC), pero como mínimo cabe albergar cierta preocupación al respecto. El tiempo, como siempre, nos dará la respuesta...

Jose Emilio Barbero

Página Web: www.zdnet-es.com
Correo electrónico: cgw@zdnet-es.com

sumario

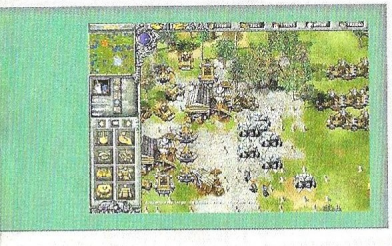
NÚMERO 53 • ABRIL • 2000

En portada:

Se lo han ganado a pulso: la compañía francesa Cryo es una de nuestras favoritas, y no sólo por que sus juegos se hayan convertido en éxitos en todo el mundo, sino principalmente por la desbordante imaginación, la alucinante calidad gráfica y la sin par originalidad con que dotan a la mayoría de sus producciones. Por eso este mes están en la portada de nuestra revista.

Los Sims

Evolva



Tzar, el poder de la corona

REPORTAJES

MSN Confederación 28

La primera zona de juegos en castellano. Es el primer sitio web en donde podremos jugar nuestros títulos favoritos sin problemas de idioma. Tan sólo necesitaremos la ayuda de un simple módem de 28k's para jugar algo tan impresionante como Quake III Arena. ¡Increíble, pero cierto!

CRYO 30

O el sutil ojo de la mente. Hemos visitado las oficinas de esta gran productora francesa. Sus creaciones se extienden a lo largo y ancho del planeta, presentando una nueva visión de lo que significa la palabra "juego". En este reportaje desvelamos todos sus secretos y las maravillas a las que hemos tenido acceso. Os ofrecemos la posibilidad de echar un vistazo hacia el futuro.

AVENTURA/ROL

Nox 52

Un sueño hecho realidad. Con esta superproducción para el mundo del rol, Westwood ha mejorado al que se ha considerado como uno de los grandes entre los de su género: Diablo. Es parecido a éste, pero tanto sus posibilidades multijugador, como la oportunidad de elegir personaje para jugar una aventura distinta con cada uno, le hace único.

Invictus 54

Juguetes de los dioses. La trama es tan sencilla como viejo el asunto de que trata el juego: los dioses se hallan, para variar, peleados en el Olimpo. En sus contiendas particulares no dudarán en usa tanto a héroes como mortales para sobreponerse a sus contrarios. ¿El problema? Que a los humanos siempre les toca pagar el pato…

ESTRATEGIA

Los Sims 56

Su destino en nuestras manos. Si con Sim City éramos capaces de llevar hasta el ordenador la simulación de ciudades enteras, con habitantes y todo, ahora, Sims nos permitirá ejercer el papel d verdaderos dioses, dado que tu misión al jugar este título será la siguiente: gobernar las vidas privadas de quienes te sean propuestos en cada partida.

Tzar 60

Lo mejor de una década de estrategia. Se trata, sin duda alguna, de una de las mejores producciones para la estrategia de entre las realizadas desde que el género tuvo su lugar entre los juegos para PC. Buenos gráficos, acción trepidante y una trama que reconduce el juego y da sentido a su esencia, pesa sobre Tzar para bendecirlo con su solidez.

Wall Street Tycoon 64

El arte de especular. si bien determinados juegos de estrategia representan especial dificultad para algunos de los que se atreven a acercarse a ellos, meterse de lleno en el simulador económico de las tempestades que nacen, crecen, se desarrollan y mueren en la meca de la bolsa mundial, puede que sea un tanto arriesgado…

Theocracy 66

Un trabajo improbo. Se trata de un juego que nos presenta la cara de una moneda que nosotros siempre vemos desde este lado del océano: la conquista de América vista desde la perspectiva del mundo Azteca. Una oportunidad de atisbar una importante realidad desde otra perspectiva.

Business Tycoon 68

El empresario moderno. A pesar de ser un poco menos vistosas que las de otros títulos, las pantallas de estos juegos de simulación económica para el género de la estrategia, son realmente interesantes, si es que somos conscientes de lo que realmente representan. Y es que, detrás de una simple curva, o una cifra, puede ocultarse la fortuna más impresionante que podamos imaginar.

COMPUTER GAMING WORLD

LA REVISTA DE JUEGOS DE ORDENADOR Nº 1 EN EL MUNDO / EDICION ESPAÑOLA

ACCION

Evolva 70

El futuro de la manipulación genética. Con este juego se nos ofrece la oportunidad de acceder a un mundo d irrealidades tangibles, oníricas y de un poder devastador. No imaginas lo que puede ser un enfrentamiento de los alienígenas con la última arma genética humana... capaz de adaptarse y copiar las ventaja más sobresalientes de sus contrincantes.

Millenium Racer 74

¡A la velocidad de la luz! Se trata de la primera incursión seria de Cryo en el mundo de los juegos de acción. Esta producto, una joya para los amantes de la velocidad y el riesgo, ofrece sensaciones hasta ahora poco frecuentes en un juego de tales características, dada la verosimilitud con que nos presenta las realidades de los competidores sobre las arriesgadas pistas por donde corren.

Rollcage Stage II 76

Sobrepasando los límites establecidos. A semejanza de la primera entrega de esta serie, Rollcage 2 ofrece una loca visión del mundo de la velocidad. Luchando contra los vehículos de tus contrincantes en la misma pista, te verás transportado de lleno a un mundo de sensaciones inimaginables: la adrenalina fluirá como el agua de un manantial.

DEPORTES

Madden NFL 2000 78

Fútbol al estilo yankee. A pesar de no ser el deporte más popular en nuestro país, tiene bastante aceptación en el mundo entero. Por eso, quizás, no hayas podido disfrutar practicándolo en España. Pero no desesperes. Tu problema acaba de tener la mejor solución con este título producido por EA Sports. Desde tu casa podrás disputar cuantos partidos quieras.

SIMULACION

F/A 18 E Super Hornet 80

Principiantes, no gracias. Muy buenos gráficos y una aproximación más real al mundo en que se desenvuelven estos aparatos, hacen de esta producción un tantador medio para conquistar el aire.

Armored Fist 3 82

Vuelve la caballería pesada. Una perfecta simulación de los elementos de combate, gráficos geniales y efectos especiales y de sonido maravillosos, nos ofrecen una nueva visión de los simuladores de carros de combate.

Superbikes 2000 84

Cilindrada para dar y tomar. Una sorpresa para los amantes del mundo del motor a dos ruedas. De nuevo tendremos oportunidad de sentir la furia de un buen motor bajo nuestro asiento,.

Ford Racing 86

El "forito" bravo. Con cada uno de los detalles cuidados al máximo, efectos luminosos y de sonido impresionantes, y circuitos generosos, quizá el único fallo de esta producción Empire resida en la calidad de la IA.

F-22 Lightning 3 88

¿A la tercera va la vencida? Quizá, pero lo cierto es que esta vez parece que tampoco se ha logrado. A pesar de la buena simulación de las condiciones meteorológicas, que unida al detalle de los gráficos y su integración perfecta en el entorno, intenta ofrecer un producto de calidad, no lo consigue.

Virtual Skipper 90

No corta el mar sino vuela. Con este apasionante simulador de regatas podrás acceder a la práctica de uno de los deportes más elitistas. Eso si, de una forma algo más barata que si tuvieras que disfrutarlo en el mundo real.

secciones

6 Léeme.bat

Este mes hemos tenido muchas novedades al cierre de la edición. A medida que vamos adentrándonos en el nuevo milenio, las productoras preparan sus lanzamientos.

10 Interfaz

Dada la gran avalancha de cartas y consultas a través del correo electrónico recibidas durante estos días, hemos decidido ampliar el espacio que habitualmente dedicamos a la sección, haciendo caso a algunas de vuestras sugerencias. ¡No desesperéis! Si alguna carta no ha sido publicada, intentaremos responderos lo antes posible.

15 Zona Alfa

Tres títulos de la más alta gama se dan cita ante la atenta mirada de nuestros redactores, dispuestos a analizar lo que será la próxima generación de juegos para PC. Esta vez estaremos atentos a las posibles variaciones, eso sí, casi imperceptibles, que puedan sufrir los juegos hasta que salgan a la calle. Dentro de poco tendremos oportunidad de analizarlos con más detenimiento.

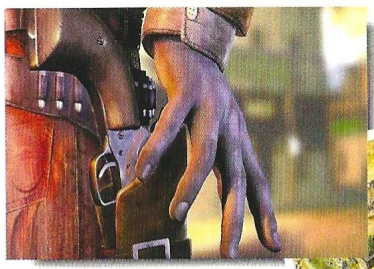
19 Zona Beta

Los títulos que analizamos a continuación serán los máximos exponentes del ocio para nuestros PC's en los próximos meses. De cara a los meses más veraniegos en donde los trabajos se relajan, tendremos más tiempo para disfrutarlos. ¡Observad que la lista es larga y variada!

98 Top CGW

A medida que pasa el tiempo comienzan a caer los ídolos que una vez fueron dueños de la lista en sus primeros puestos. Estos meses han sido decisivos, y la aparición de grandes producciones hará que nuestras previsiones, o mejor dicho, las que vosotros, con vuestros votos, confeccionáis, se vean regaladas con nuevos productos de novedosa naturaleza.

ALLEY 19 BOWLING es el juego de este mes. En la página 96 encontrarás las instrucciones de instalación y uso, del juego, y de las demos, videos y top secret interactivos.

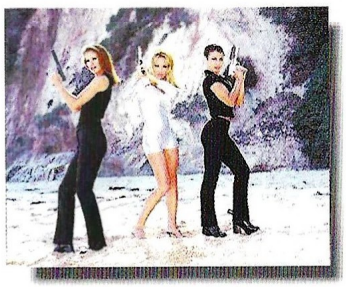


Microsoft presenta su X-Box

Hace varios números, os informábamos de la posible consola de Microsoft, bautizada con el sugerente nombre de X-Box. Pues desde hace unos días, todo eso ha dejado de ser un rumor, debido a que el presidente de la multinacional, Bill Gates, dio ha conocer algunas de las compañías que programarán para la futura consola. Entre ellas podemos encontrar a algunas del calibre de Konami, Capcom, Electronic Arts, Acclaim, Eidos, Koei y Namco. Como se puede apreciar, todas estas compañías gozan en la actualidad de un enorme prestigio, debido sin duda a la calidad del software que desarrollan. En este aspecto, Microsoft ha sido cautelosa y ha cedido licencias a bastantes compañías japonesas, que sin lugar a dudas son las que más experiencia tienen en el terreno de las videoconsolas. Según Bill Gates, X-Box contará con el doble de potencial que cualquier sistema similar presente en el mercado, por lo que quieren que su consola sea la máquina de referencia para los mejores desarrolladores de software en el mundo.

Por si aún no estáis completamente seguros de todo lo que será capaz esta máquina, aquí os damos un avance de los datos técnicos facilitados por Microsoft: 600MHz CPU compatible x86,Chipset gráfico 3D NVIDIA, 64MB RAM, Procesador de audio 3D, Disco duro 8GB, Reproductor DVD 4X, 4 Puertos para controladores de juegos, Puerto de Expansión, Conector A/V propietario, 100 Mbps Ethernet, Soporte DirectX y APIs de Win 32, 300 Millones de polígonos por segundo, 150 Millones de triángulos por segundo, Proceso de texturas: Sin anti-aliasing 4.8 Gigapixels/segundo, con anti-aliasing 19.2 Gigapixels/segundo.

Juega con Pamela



Una de las series televisivas que más éxitos ha cosechado en los últimos meses es VIP. Desde que se comenzó a emitir en los Estados Unidos allá en 1998, ha sido el show más popular entre los jóvenes de aquel país. En la actualidad, VIP se emite en más de 60 países, obteniendo en todos ellos unos altos índices de audiencia. El principal atractivo de la serie reside en su protagonista, que no es otra que la voluptuosa Pamela Anderson, conocida ya por su anterior papel en Los Vigilantes de la Playa, así como en alguna película de escaso éxito comercial.

En la serie interpreta a Vallery Irons, una chica que se ve impulsada a ejercer de guardaespaldas con las más rutilantes estrellas de California, mezclando de un modo hábil el humor y la acción.

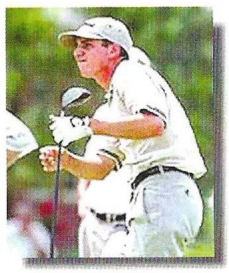
Gracias al acuerdo pactado entre Ubi Soft y Sony, los usuarios de las más diversas plataformas, entre los que nos encontramos, podremos disfrutar con las aventuras de este personaje, en un juego en el que la acción estará asegurada. La mecánica del juego será claramente Arcade, y tendremos que proteger en todo momento a nuestros clientes en un entorno tridimensional. Además de PC, las plataformas para las que se ha anunciado que tendrán su correspondiente versión son: PSX, PS2, N64, Dolphin, Game Boy Color, Game Boy Advance, Dreamcast y X-Box. Los usuarios de PC podremos disfrutar del juego en Octubre de 2000.

El salvaje Oeste según Infogrames

Infogrames, una de las mayores productoras de videojuegos, acaba de anunciar el que se perfila como su más ambicioso proyecto de los próximos meses. Se trata de Desperados, un juego de estrategia especialmente diseñado para jugar en equipo y que se desarrolla en el salvaje Oeste americano. A diferencia de la mayoría de los juegos de estrategia que se pueden encontrar en el mercado, Desperados se caracteriza por, además del interesante argumento con el que cuenta, contar con un apartado gráfico absolutamente magistral, en el que incluso se pueden contemplar escenas de vídeo de alta calidad. También podremos seleccionar entre seis personajes distintos, cada uno de ellos con sus propias cualidades personales, ofreciendo al jugador muchos elementos de Rol y aventura.

Se espera que Desperados aparezca para PC en otoño del presente año.

Microsoft ficha a Sergio García



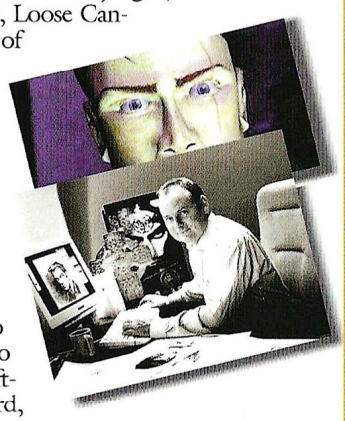
La conocidísima serie de juegos de golf de Microsoft, Links, tendrá durante los próximos cinco años la imagen de Sergio García, el conocido golfista español. El anuncio se ha hecho público a tan sólo un día de que Sergio participe en el Bay Hill Invitational 2000, que tiene como máximo anfitrión a Arnold Palmer. Sergio García, contará con una presencia destacada en el próximo Microsoft Links 2001, ya que ocupará la portada junto a Arnold Palmer, así como su aparición en el juego. En el juego, tendremos la posibilidad de medirnos a este gran jugador, del que ya se pudo comprobar su enorme capacidad de juego en el duelo que sostuvo con el también sorprendente Tiger Woods. En esa ocasión, finalizó como segundo en el ranking de los mejores jugadores del mundo, a la vez que ganó el premio del European Shot of the Year. Sin duda, una gran noticia para todos los amantes del golf.

Electronic Arts presenta F1 2000

Los amantes del gran circo de la Fórmula 1 están de enhorabuena, ya que el pasado día 9 de marzo Electronic Arts presentó ante la prensa F1 2000, un juego que como su propio nombre indica contempla todas y cada una de las características de este gran deporte. Además de todas las escuderías y pilotos reales, tendremos a nuestra disposición todos los circuitos del mundial. La mayor novedad, es que el juego se ha editado con los datos oficiales de la presente temporada, por lo que no tendremos que esperar a que acabe para disfrutarlo.

Más productos de Microsoft

Microsoft ha presentado recientemente en Gamestock varios nuevos juegos y periféricos para satisfacer plenamente a sus cientos de seguidores. Entre todos ellos, cabe destacar el SideWinder Game Voice, un curioso aparato con el que nos será posible entablar conversación con otros jugadores durante una partida. Este periférico también está provisto de un Pad de control con ocho botones luminosos programables. También se presentaron varios juegos, como Links 20001, Crimson Skies, Allegaince, Loose Cannon y la esperadísima ampliación de Age of Empires II, que será bautizada como The Conquerors.



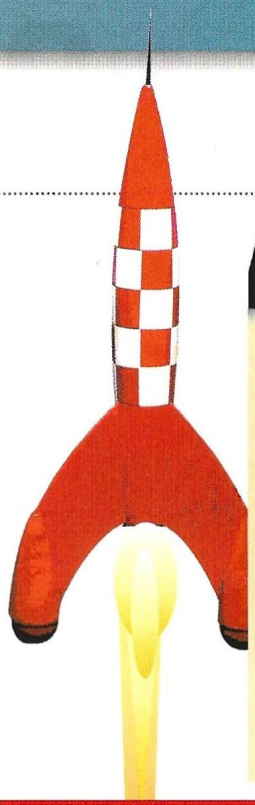
Ubi soft y Revolution Software unidos

Ubi Soft, artífices de joyas como Rayman y Rayman 2, ha firmado un acuerdo con Revolution Software, creadores de la saga Broken Sword, para llevar a cabo un ambiciosos proyecto llamado In Cold Blood, un juego con grandes dosis de aventura. Encarnaremos a John Cord, un agente del Servicio Secreto Británico, con el que tendremos que averiguar quién es la persona que nos a traicionado en el pasado. Un juego que hará las delicias de los aventureros de pro.

Nuevos libros oficiales de McGraw Hill

MacGraw Hill, nos obsequia con algunas de las guías más completas que se pueden encontrar en el mercado. En esta ocasión, los dos juegos que se ven beneficiados son ni más ni menos que Age of Empires II y Flight Simulator 2000 Edición Profesional. Tanto el uno como el otro, han gozado de un éxito sin parangón en todo el mundo, por lo que no es de extrañar que McGraw Hill quiera mantener a sus lectores contentos. En la guía oficial de Age of Empires, además de la actualización, encontraremos trucos y estrategias para que podamos exprimir al máximo las casi infinitas posibilidades del juego si somos de los que pensamos que ya ha tocado fondo, o de superar un escollo si nos encontramos atascados. En el CD-ROM, tendremos la posibilidad de jugar en nuevos escenarios, así como de superar campañas totalmente nuevas y muchas utilidades para el juego original.

En cuanto a la guía de Flight Simulator 2000 Edición Profesional, podemos decir que es una de las más completas que se han creado para un simulador de aviones. Al ya de por sí enorme juego original, con la ampliación que se incluye con la guía tendremos la oportunidad de pilotar varios aviones, entre los que se encuentra el maravilloso Concorde, el único avión con el que se puede apreciar la curvatura de la tierra. Pero eso no es lo único, ya que también contiene una gran cantidad de escenarios, paneles y utilidades para el juego original. La guía, que es el tema central, será nuestro copiloto más eficiente, ya que nos dará muchas pistas y estrategias para convertirnos en el número uno de los cielos. La ampliación incluida con la guía, es también válida para la Edición Estándar de Flight Simulator 2000. Sin duda, una gran noticia para los seguidores de ambos juegos.



Rampa de lanzamiento

Juego Compañía	Fecha de lanzamiento
Good & Evil GT	09/00
Halo Bungie	11/00
High Heat 2001 3DO	06/00
KISS: Psycho Circus G.O.D.	06/00
MechWarrior IV Microsoft	11/00
Pool of Radiance II SSI	12/00
Summoner THQ	09/00
Team Fortress 2 Sierra	11/00
The Longest Journey FunCom	06/00
X-COM Alliance Hasbro	09/00

Teletipo

Electronic Arts ha adquirido recientemente DreamWorks Interactive, por lo que se convertirá en una compañía subsidiaria de la multinacional americana. La razón que le ha impulsado ha adquirir sus derechos no es otra que una estrategia para comenzar cuanto antes a programar juegos para PlayStation2 a finales de año.

El tan aclamado Soul Reaver de Eidos tendrá su correspondiente secuela. La noticia la hizo pública la compañía en la presentación de Tomb Raider: The Last Revelation para Dreamcast. Además de la versión para PC, también se programará una para PlayStation y otra para Dreamcast.

Sin que apenas hayan transcurrido cinco meses respecto a la anterior versión, Eidos ha anunciado que se está trabajando en lo que será el quinto capítulo de su saga más emblemática, Tomb Raider. El juego, en un principio, aparecerá para PC y PlayStation. Desde que viera la luz la primera entrega de TR, ya son 20 millones de unidades las que se han vendido, incluyendo The Last Revelation.

El exitoso juego de Sierra, Faraón, tendrá su correspondiente expansión oficial allá por el mes de junio de 2000. El nombre que recibirá será Cleopatra, y tendremos nuevos escenarios, industrias, enemigos, edificios y monumentos.

La compañía californiana Shiny, puede haber conseguido finalmente los derechos de Matrix para programar un juego basado en la película de los hermanos Wachowski. Todavía no hay nada asegurado, pero el lanzamiento del juego podría coincidir con la segunda parte de la película.

El tan aclamado Half-Life contará con una segunda parte. El nombre que recibirá será Half-Life: Hostile Takeover, y previsiblemente será lanzado en los E.E.U.U. a finales de agosto, aunque esto está aún por confirmar.

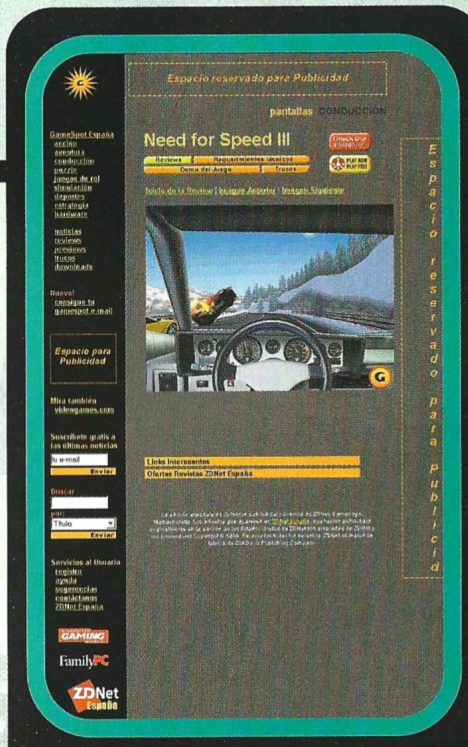
La diversión ya

GAMESPOT España

es el sitio web de acceso gratuito más importante con toda la información para juegos de ordenador y consola que existe actualmente en Internet.

En **GameSpot España** los jugadores pueden encontrar Previews, Reviews, Noticias, Guías de juego y Trucos, tanto de los juegos de mayor actualidad como de grandes éxitos del pasado.

ACCION
AVENTURA
CONDUCCION
PUZZLE
ROL
SIMULACION
DEPORTES
ESTRATEGIA



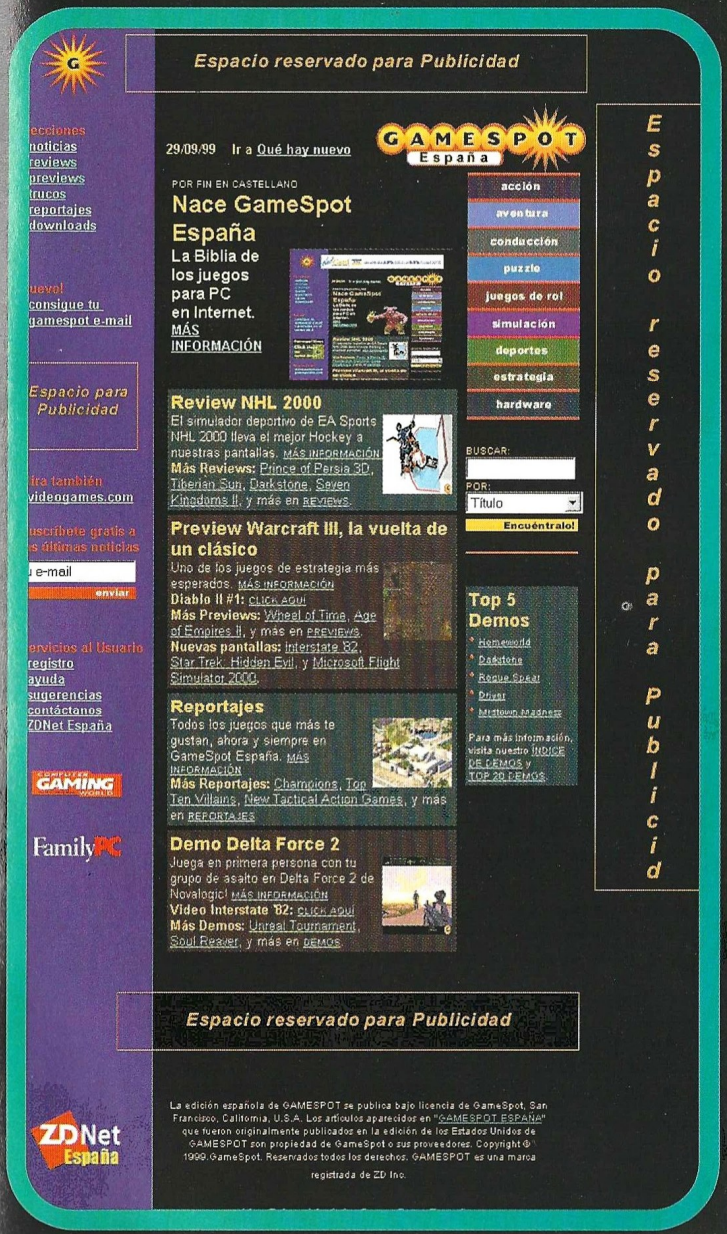
GameSpot en un sitio en constante actualización y sus contenidos crecen día a día, satisfaciendo las necesidades de información de los jugadores más exigentes.

GameSpot es la fuente más utilizada por los jugadores que quieran obtener cualquier información sobre el mundo del videojuego.

www.gamespot-es.com

Tiene su web

LAS SECCIONES DE GAMESPOT



Noticias

Informaciones breves con la actualidad palpitante del mundo del videojuego.

Previews

Avance de cómo van a ser los mejores títulos que se están desarrollando.

Reviews

Rigurosos y amplios análisis de las últimas novedades del mundo de los juegos de ordenador.

Trucos

Todo tipo de consejos y códigos secretos.

Reportajes

Amplios reportajes con contenido variado.

Demos

Las demos más actuales para descargar.

ADEMAS CONECTATE GRATUITAMENTE A INTERNET CON GAMESPOT

www.gamespot-es.com

Interfaz correo

No puedo terminar Grim Fandango porque no consigo la maleta con los billetes que está en la viga porque no sé qué es la sproutella.

***Sebastián Rodriguez,** Correo Electrónico*

En inglés sprout es "brote", pero te diremos lo que tienes que hacer en el juego para solucionar el momento en que te encuentras: Tienes que subir hasta el borde y usar sobre la viga el triturador de huesos. Vacía luego encima la munición. Crecerán las plantas, el cartel caerá y hará las veces de puente hasta el otro edificio. Sube por la escalera y usando el cartel como un tobogán llegarás hasta la maleta.

Estimados amigos de CGW: soy una nueva lectora y necesito ayuda con Ark of Time. No sé cómo ganar al hombre del parche en el juego de vasos. Consigo que los neumáticos exploten y recojo una caja de nácar mientas los cambia, pero no se qué hacer con ella.

***Rincewind,** Palma de Mallorca*

Primero usa la lente con el agujero que hay en el jeep. Cuando descubras al hombre del parche en el ojo tienes que jugar con él unas pocas veces y luego te vas para que la rueda del jeep explote. Coge luego la caja de nácar que está en la jarra sucia del centro y combínala con las limaduras de levitio. Vuelve a dejar la caja en su sitio y vuelve a jugar. Cuando se canse te dará la joya que ha robado: la gema sagrada. Ve a la cueva del hombre santo y dale la gema.

Saludos. En cuanto a Versalles, en el acto IV necesito averiguar las tres fechas que constituyen la clave de la caja fuerte. Sólo he conseguido encontrar dos en el techo de la galería ¿Qué hago mal? ¿Dónde está el tercer año?

***Ana,** Correo electrónico*

La fecha que te falta es la de la batalla de la que están hablando los nobles. Tienes que escuchar su conversación para enterarte de ella. Así, las tres fechas que tendrás son 1643, 1668 y 1764. Tendrás que usar las fechas por orden cronológico en la caja fuerte.

Estimados amigos de Computer Gaming World: tengo un PC AMD K6-2 400 MHz, con 64 Mb de RAM y una tarjeta S3 SAVAGE 3D de 8 Mb AGP. Me gustaría adquirir una aceleradora gráfica. ¿Cuál? ¿La Riva TNT2 32 Mb, o la Voodoo 3 3000?¿Merece la pena la Ge-Force Anhilator dada la diferencia de precio?

***Manuel L. Ortiz,** Benacazón (Sevilla)*

Hace más de un año, el cálculo en 3D lo realizaban tarjetas específicas: las aceleradoras. Eran tarjetas que llevaban un chip para el cálculo tridimensional y memoria para soportar las texturas –simplificándolo mucho, claro–. Ahora esa tecnología ha evolucionado y lo que tenemos en el mercado son tarjetas gráficas como la SVGA que además llevan incorporadas tarjetas de cálculo 3D, además de la memoria necesaria para calcular los complicadísimos gráficos de los juegos que simulan entornos en tres dimensiones, como es el caso cuando jugamos por ejemplo Tomb Raider.

En la actualidad la Ge-Force es una tarjeta gráfica que se recomienda para gente con visión de futuro. Con ella podrás hacer correr los últimos juegos que salgan al mercado durante bastante tiempo. Cierto que es más cara que las otras, pero dadas sus capacidades enseguida rentabilizarás tu inversión. ¿Por qué? Porque pasará mucho tiempo antes que los nuevos videojuegos la dejen obsoleta. Ya no necesitarás la tarjeta que tengas instalada en tu equipo, puesto que la Ge-Force es tarjeta gráfica y aceleradora a la vez; como ocurre con la mayor parte de las que ahora puedes encontrar en el mercado.

Amigos de CGW. Tengo el juego Commandos: Más Allá del Deber. No soy capaz de avanzar casi nada y necesitaría algunos trucos que me pudierais facilitar a ver si mis problemas se solucionan con ellos. Es que el juego me resulta demasiado difícil. Gracias.

***Marcos Tanco,** Torrejón de Ardoz (Madrid)*

Las contraseñas para acceder a cada una de las misiones son, por orden de la 2 a la 8 las siguientes: 8K2IX, 9R291, 44G9J, 4HSAB, J8TSN, LUK2L, DUSLZ. Para activar los dos trucos siguientes, una vez comenzada la misión, selecciona un comando y teclea: GONZOOPERA CTRL+I para la invencibilidad, y SHIFT+X para teletransportar al comando seleccionado donde marque el cursor. Si pulsas CTRL+SHIFT+N terminarás la misión en curso.

Necesito ayuda con Larry 7: ¿Cómo descubro cuál es el camarote de Annette Boning? ¿Cómo consigo la gasolina en Full Throttle, si al intentar subir por las escaleras aparece un helicóptero y me dispara?

***Alvaro Bernal,** Salamanca*

Bajo una silla de la sala en donde Larry se quedó desnudo aparece una póliza de seguro cuya beneficiaria es Annette. Ve a ver al sobrecargo. Como no te dará información, usa el teléfono cercano y llama a Annette. Se pondrá su marido. Pide al sobrecargo que examine el estado de tus cuentas. Mientras va a comprobarlo, puedes echar un vistazo al teléfono y pulsar UNM para averiguar el número del camarote de Annette. En cuanto a Full Throttle, cuando suene la alarma tienes que esconderte detrás del bidón que se encuentra a la derecha. Cuando los policías estén en la torre, abre el depósito de la moto aérea, coloca el tubo, pon la lata de la gasolina y sopla por el tubo.

Hola, necesito ayuda en Ark of Time. No encuentro la dichosa ganzúa por ningún sitio y estoy desesperado. ¿Podríais decirme dónde he de buscarla? Gracias.

***Diego Castro.,** Correo Electrónico.*

Tienes que ir a la aldea tuareg. Habla con el prisionero, con el tendero del bazar y descubre la puerta que tapa el centinela. Sal y dale el anillo que te dio el prisionero a la mujer que se encuentra a la entrada de la tienda. Te dará comida para su marido. Cuando se la lleves, habla con el prisionero hasta que te dé la ganzúa que se encuentra dentro del pan.

Hola amigos de CGW. Me gustaría que me dijerais cómo abrir el piano, el barco y la mesa de ajedrez en el juego de las cajas fuertes Safecracker. ¿Hay alguna que se pueda abrir directamente, o siempre dependen unas de otras?. Gracias.

***Raquel,** Pontevedra*

En el piano deberás tocar Sol, sol, re, re, mi, mi, re, do, do, si, si, la, la, sol. Es la misma melodía que suena cuando pones en marcha la grabadora. Entonces se abrirá la tapa. En cuanto al barco, tendrás que mirar en la ventana que se encuentra en el semicírculo. En ella aparecen los números. Tienes que hacer aparecer primero el 2, trayéndolo de izquierda a derecha, luego el 4 de derecha a izquierda, el 2 de nuevo de izquierda a derecha y luego el 5 desde la derecha hacia la izquierda.

En cuanto a la mesa de ajedrez, su solución hace que se abra un pasadizo en el suelo. Para ello tenemos que conseguir la pieza del rey, que se encuentra dentro de la cámara acorazada que está al otro lado del despacho de Crabb. Desde la oficina llegas al sótano tirando de "Please do not pull". En el sótano, ve a la caja del final y ábrela usando la combinación A5, B8, C4, D3, E7, F9, G0, HI, I2, J5, K6, L3. Colócala moviendo sólo un cuadro frente al rey negro.

Hola. Estoy atascada en Grim Fandango, en Rubacaba. Velasco me pide varias cosas para poder embarcar: no sé de dónde sacar el carnet del sindicato. Hay un señor que me pide que le lleve la maleta con dinero del salón de la élite, que está en la bodega. Allí hay un ascensor y un pasillo, pero no logro que el ascensor se pare para poder entrar. ¿Qué hago?

***Rocío Castro,** León*

La reja que cierra el ascensor tiene dos aberturas en la parte de abajo. Coloca la grúa frente a una de las aberturas. Pulsa el ascensor para que suba y mantén la grúa empujando sobre la abertura. Cuando coincida con la pala el ascensor se parará. Haz subir las palas con la palanca de la izquierda. Coge la maleta, ábrela y sal de allí. Charlie te estará esperando para llevarse la maleta, pero por lo menos te dejará el carnet del sindicato.

Por favor, necesito los trucos de Age of Empires. Los de la primera parte. Tengo los de Age of Empires II y me han ayudado mucho con el juego.

***Imanol Ostolozaga,** Santurtzi (Vizcaya)*

Teclea estos códigos en el cuadro de conversación (chat): **diediedie** todas las unidades mueren, **resign** te rindes, **reveal map** revela el mapa completo, **pepperoni pizza** 1000 de comida, **coinage** 1000 de oro, **woodstock** 1000 de madera, **quarry** 1000 de piedra, **no fog** elimina la neblina de guerra, **hari kari** suicidio, **medusa** los aldeanos se transforman en medusas que al morir serán jinetes negros, que al morir se convertirán en catapultas pesadas, **photon man** un soldado futurista, **gaia** controlarás los animales, **flying dutmchman** tus destructores se convierten en hombres voladores, **steroids** todas las unidades y mejoras, **home run** ganas el escenario, **kill*** derrota al jugador que ha comenzado en la posición *, **bigdaddy** te proporciona una unidad dentro de un coche con un lanzacohetes.

Estimados amigos de CGW: ¿con qué procesador se obtiene un mejor rendimiento en Quake III? ¿Con un Penitum III 500 o un K7 500?

***Francisco Gabriel,** Málaga*

El K7. No es tanto por la capacidad de cálculo 3D cuanto por las pruebas que se han hecho de prestaciones, rentabilidad y velocidad de proceso, que siempre van a su favor. Así, tenemos que este procesador da mejor resultado en los juegos que utilicen el cálculo en 3D como es el caso del juego que nos ocupa. El K7 conseguirá mejores prestaciones aunque ambos tienen los mismos grupos de instrucciones para este tipo de cálculo.

Amigos de CGW. Quisiera saber si aún se vende el juego Ark of Time y dónde. Respecto del juego Dark Heart, me gustaría saber cómo encuentra Arkhan la cripta y a su padre cuando lo envenenan. Gracias.

***Rubén Jurado,** Barcelona*

Hemos consultado a Virgin, que fue la distribuidora del juego en 1997, cuando salió a la venta y nos han confirmado que no quedan unidades disponibles. Está descatalogado. Tu única esperanza sería encontrar alguno en tiendas que dispongan del título, o quizá mercadillos.

Respecto de Dark Heart, estás en el hospital y tienes que ir a ver a tu padre, que esta en la casa que hay al salir a la izquierda. Te dice que te llevará a esa cripta, pero tiene que pedir permiso al preboste. Quedáis en veros en el templo, en casa del archivero. Mientras tanto entra Kalhi y antes de irte coges un papel que hay bajo la cama. Ve al templo. Vas a buscar a tu padre a casa del archivero, pero no lo encontrarás porque está más adelante, moribundo, en el cuartel. Para encontrarlo tendrás que usar un estilete en la pared. Te contará cosas y te mandará a la cripta desde allí.

Podéis enviar vuestras cartas a la siguientes direcciones:

Computer Gaming World, Interfaz. América Ibérica. C/ Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid

E-mail: cgw@zdnet-es.com

Hard-ware

WingMan Extreme Digital 3D

De un tiempo a esta parte, los joysticks convencionales han sido relegados a un segundo plano con la llegada masiva de los pad de control. Eso será hasta que tengáis entre las manos este impresionante instrumento de juego.

Calificación

WingMan Extreme Digital 3D

Precio: 6.800(sin IVA)
Fabricante: Logitech
Pros: Formas ergonómicas, un buen número de botones y control exquisito, hacen de él una muy buena opción.
Contras: Los usuarios están tan acostumbrados a los pad de control, que quizá este nuevo joystick no reciba toda la atención que se merece.

Un joystick con grandes prestaciones

Hay que reconocerlo; desde la llegada masiva de las videoconsolas con sus cómodos y ergonómicos pad de control, los joysticks que se venían usando desde muchos años atrás, han ido perdiendo bastante terreno, quedando relegados únicamente para los simuladores de vuelo y poco más. La verdad es que muchos tipos de juegos son realmente difíciles de controlar con estos periféricos, aunque también es verdad que si, durante tantos años los hemos utilizado, ¿por qué ahora no? Ésta es una difícil pregunta, pero el periférico que vamos a analizar puede despejar cualquier tipo de dudas a aquellos que las tengan.

El nuevo joystick de Logitech, bautizado como WingMan Extreme Digital 3D, está pensado para aquellos que quieren sacar el máximo partido a sus juegos, sean del tipo que sean. Debido a sus formas ergonómicas, permite al usuario realizar las maniobras más complejas, ya sean en un simulador, un plataformas 3D o una aventura. Si a todo esto le añadimos la posibilidad de utilizar de manera simultánea seis botones y un acelerador, ningún juego se nos resistirá. Los movimientos del controlador son naturales, y en ningún momento perderemos el control porque no responda a tiempo nuestras órdenes.

Si disfrutas con este tipo de periféricos, es una de las mejores opciones que puedes encontrar.

Force Feedback Racing Wheel

¿Qué es un coche sin volante o viceversa? La respuesta más normal sería: nada. Pues lo mismo se podría aplicar en lo referente a los videojuegos con la siguiente pregunta: ¿es lo mismo jugar con volante que con teclado? Juzgar vosotros mismos.

Calificación

Force Feedback Racing Wheel

Precio: 24.990
Fabricante: Guillemot
Pros: La robustez, el diseño y todo lo que hay en este volante es sobresaliente, siendo uno de los más completos que podemos encontrar.
Contras: La calidad tiene un precio.

El estilo existe

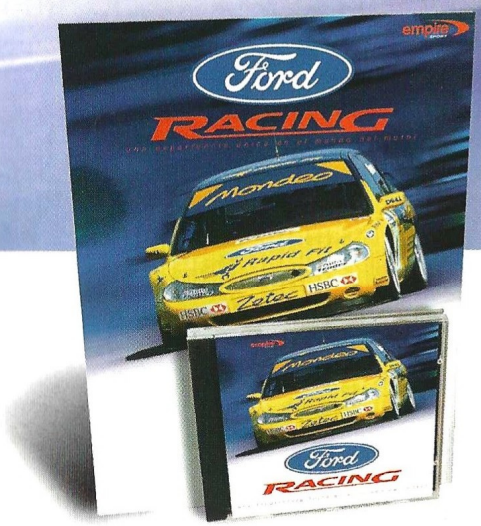
Nosotros contestaríamos que no, porque, aunque con teclado se pueda jugar, jamás se le sacará el mismo partido a un juego de coches, sea del estilo que sea.

En el mercado se pueden encontrar infinidad de volantes de las más diversas formas, para poder satisfacer a cualquier tipo de usuario. Lo mismo sucede con los precios y con las prestaciones que ofrezcan, pero sea el volante que sea, siempre será mucho más real y divertido emplear uno a la hora de jugar. El que nos ocupa, fabricado por Guillemot, propone al usuario sentir unas experiencias similares a las que se pueden tener conduciendo un coche de verdad, lógicamente salvando las diferencias. Lo que más llama la atención cuando lo vemos por primera vez, es que está avalado por una de la mejores marcas de coches en el planeta; nos estamos refiriendo a Ferrari.

Pero eso no es lo único que tiene este volante de atractivo, ni mucho menos. Además de contar con la siempre agradecida tecnología Force Feedback, que es la que hace que los movimientos de la pantalla se nos transmitan a las manos en forma de vibraciones, este volante cuenta con un diseño cómodo y reducido, pudiendo ser ubicado en cualquier lugar. El volante cuenta también con una palanca de cambio por si lo que realmente nos gusta es jugar con cambio manual. Asimismo, los pedales son todo un prodigio de la tecnología, ya que cuentan con doble eje y unos muelles reforzados. Pero para los que únicamente quieren conducir de un modo sencillo, tan solo girando el volante, se ha provisto debajo de este de dos palancas que permiten acelerar y frenar de un modo progresivo.

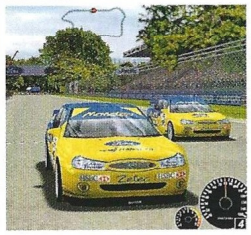
Ford RACING

Diversión asistida | Motor 3D | CPU Centralizada | Ordenador a bordo
Eleva-ánimos automático | Aire acondicionado opcional



PVP 2.995 Ptas*

PC CD-ROM Windows™95|98



*gastos de matriculación y preentrega incluídos. No incluye Plan Renove.

100% traducido al castellano

Force-feedback COMPATIBLE

3D Requiere Aceleración 3D

©FORD MOTOR COMPANY. LAS MARCAS FORD HAN SIDO UTILIZADAS CON LICENCIA DE FORD MOTOR COMPANY. Publicado por Empire Interactive. Empire es una marca registrada de Entertainment International (UK) Ltd. Editado por Dinamic Multimedia, S.A. con licencia de Empire Interactive.

empire SPORT

dinamic MULTIMEDIA

hasta donde llegue tu imaginación

LOS PRODUCTOS DINAMIC SE VENDEN EN QUIOSCOS, GRANDES ALMACENES Y TIENDAS DE INFORMÁTICA

www.dinamic.com 3|2000

SUBASTA TRADICIONAL

SUBASTA A TRAVES DE WWW.AUCLAND.ES

¿Alguien da más?

Participe de la emoción de una subasta interactiva. Tiene **más de 25.000 productos** para elegir. Vea, escuche, hable y consiga aquello que más le interesa, a precios nunca vistos.
Entre hoy en el mundo de subastas que le ofrece AUCLAND.
Mañana...no querrá comprar de otra forma.

www.aucland.es

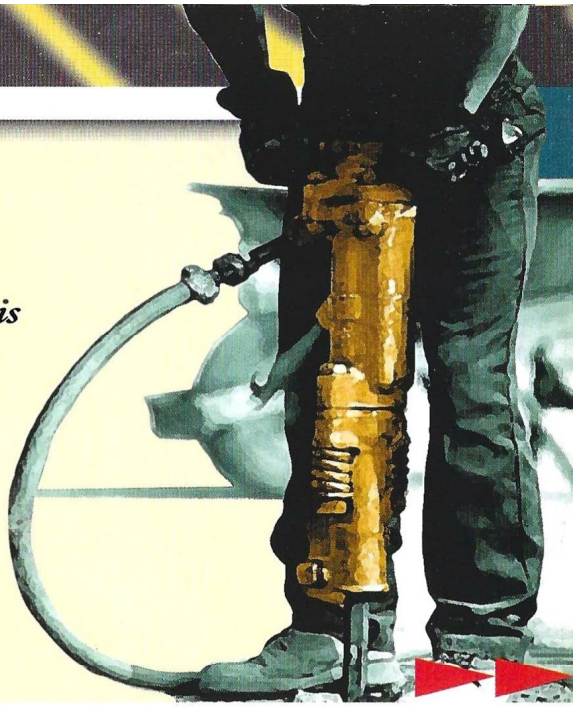
auc land
Tu mundo de subastas
www.aucland.es

www.aucland.es

GCP

Zona Alfa

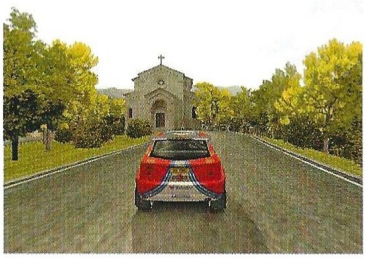
En esta sección podréis encontrar amplia información de productos que están todavía en plena fase de desarrollo, y que aún tardarán algún tiempo en llegar hasta las pantallas de nuestros ordenadores.



Colin McRae 2

Más rápido imposible

Las razones que hicieron a Colin McRae alcanzar el lugar más alto del podio entre todos los juegos de rallies fueron muchas. Pero la que quizás llamó más la atención fue el control y la jugabilidad que le otorgaron sus programadores. Era extremadamente sencillo hacerse con el control de los vehículos, tanto que en algunos momentos nos podía parecer que estabamos participando en un rallie real. El apartado gráfico, a pesar de provenir de una versión para PlayStation, también se ganó el apoyo de la crítica en todos los aspectos. Podíamos reconocer fácilmente en qué parte del mundo transcurría la acción sin saber a ciencia cierta en qué lugar estábamos compitiendo.



Debido al éxito obtenido, y como ya viene siendo norma habitual, Codemasters se enfrascó hace ya un buen tiempo en la segunda entrega de este fantástico simulador. La primera versión en anunciarse fue la de PlayStation, aunque no se demoró demasiado el anuncio de la correspondiente versión para PC. Lo que hemos podido ver del juego hasta el momento es realmente prometedor en todos los aspectos. La jugabilidad permanece intacta con respecto a la primera entrega, es más, se ha visto incrementada hasta límites insospechados, así como el apartado gráfico, que haciendo uso de las nuevas tecnologías nos hace sentir como en un rallie auténticamente real, viendo incluso como nuestro coche va perdiendo piezas a medida que colisionamos con los distintos elementos del escenario. Quizás, lo que más se eche en falta, es que no estará presente ningún tramo del panorama español. Aún así, Colin McRae 2 se aproxima a toda velocidad.

Muchos fueron los que quedaron asombrados con Colin McRae Rally, un juego que ofrecía una simulación de rallies muy real, tanto que de hecho fue bastante imitada. La segunda entrega está en camino, y tiene un aspecto inmejorable.

Colin McRae 2

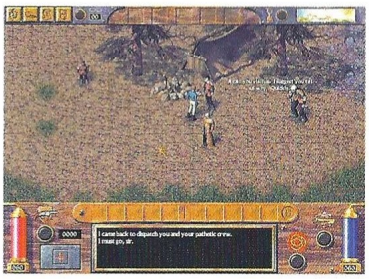
Editor: Codemasters
Fecha de lanzamiento: Junio 2000

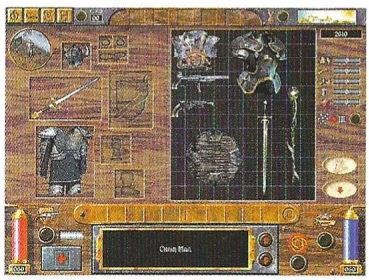
Arcanum

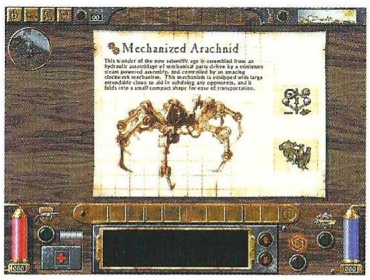
Si eres de los que "flipó" con FallOut, no dejes pasar la oportunidad de saber más acerca del nuevo juego que preparan los creadores de aquella obra maestra. Su nombre: Arcanum.

La ambición hecha juego

Hace ya un buen tiempo, tres programadores, pertenecientes por aquel entonces a Interplay, crearon lo que para muchos fue uno de los mejores juegos de rol programados jamás, FallOut. Después del éxito cosechado y preparando lo que iba a ser FallOut2, decidieron retirarse para crear su propia compañía, llamada Troika Games. De esta guisa es como comenzaron a preparar un proyecto mucho más ambicioso que el propio FallOut. Por eso decimos que, si realmente te gustó FallOut, espera a ver algo de este Arcanum.







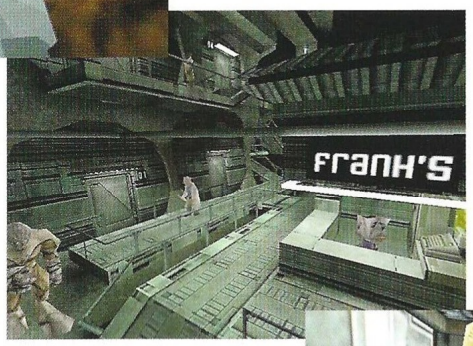
El primer deseo de Troika para programar este nuevo juego era hacer algo similar a lo que ya hicieron con FallOut: llevar toda la trama a un mundo futurista, envuelto en una reciente revolución industrial. Pero no penséis que simplemente se han limitado a rescatar elementos de su anterior juego, no, han querido ir mucho más lejos y han recurrido a una mezcla entre un RPG futurista y uno más habitual. Los personajes del juego serán un híbrido entre guerreros medievales como enanos, orcos u ogros y mercenarios del futuro, dando un estilo poco usual al juego. De este modo, en lugar de emplear unas armas u otras, los personajes podrán lanzar magias como llevar una ametralladora, es decir, podremos ir cargados con un mandoble en nuestra espalda y llevar en la mano una escopeta o similar. En un principio, esto podría resultar algo arriesgado, pero el grupo programador está haciendo todo lo posible para que determinados objetos, localizaciones y situaciones no desentonen con el acabado general del juego. Por ejemplo, en el juego no habrá dragones, pero tampoco quedaría excesivamente correcto incluir aviones, de modo que el transporte aéreo será un globo o un dirigible.

Otro de los aspectos que se están cuidando de un modo especial son los típicos menús de este tipo de juegos, ya que apenas sufre variaciones respecto a lo visto habitualmente. Para no hacer un juego demasiado complicado, Troika Games está habilitando un sencillo menú con los objetos que transportamos en todo momento, al que será posible acceder desde la pantalla principal de juego para, entre otras cosas, reponernos vida de un modo rápido o simplemente cambiar de arma durante una batalla. Si consiguen plantear todo del modo que quieren, Arcanum puede ser un auténtico bombazo.

Arcanum

Editor: Troika Games
Fecha prevista de lanzamiento: Otoño 2000

Anachronox



Un mundo atípico

Final Fantasy es probablemente una de esas sagas que cuenta con tantos seguidores como detractores, debido en su mayor parte al estilo de juego que posee. Podríamos decir que es el típico juego que bien te gusta muchísimo o bien, simplemente, lo odias a muerte. A decir verdad, nosotros no somos precisamente fanáticos de FF, pero tenemos bastantes esperanzas puestas es Anachronox, que a primera vista tiene un argumento mucho más sólido y elaborado y, claro está, un apartado gráfico realmente prometedor. En pocas palabras: es un verdadero juego de rol para PC. Aprovecha las cualidades técnicas de nuestra máquina, –no es una simple conversión de un sistema con prestaciones diferentes– por tanto, la jugabilidad también se ve beneficiada, haciendo uso de los periféricos exclusivos de PC.

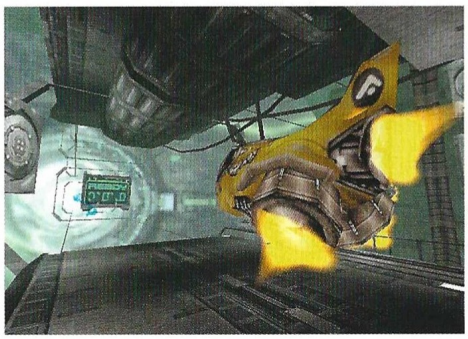
En lugar de contar con una historia tan "acaramelada" como FF, Anachronox va mucho más allá y nos pone en la piel de un hombre al que la vida no ha tratado demasiado bien. La acción se desarrolla en un planeta inhóspito lleno de extraños personajes que tratarán por todos los medios de hacernos la vida aún más difícil, por lo que habrá que estar en constante alerta.

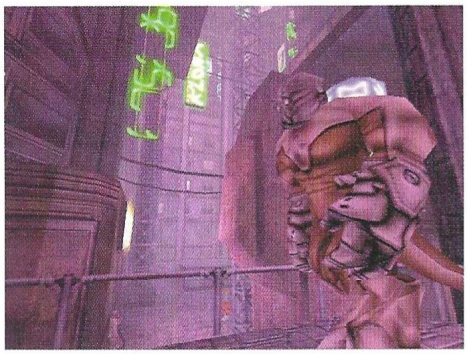
Anachronox cuenta con infinidad de personajes no seleccionables con los que tendremos que conversar a lo largo de toda la aventura, para de este modo lograr avanzar y deshacer el entuerto que nos machaca de un modo continuo. Pero no penséis que eso será lo único porque os equivocaríais. Los programadores, en su afán por ofrecernos algo nunca visto, están generando una inmensidad de escenarios interiores y exteriores, algo parecido a lo visto en Half-Life pero transformándolo en un estilo de juego absolutamente distinto.

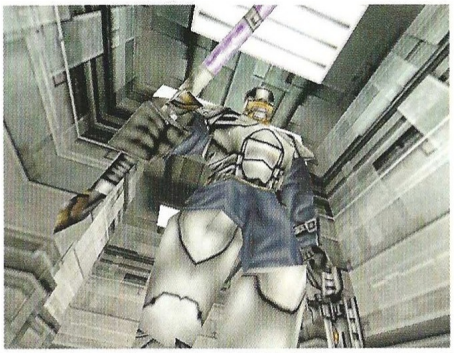
El sistema de lucha es también muy similar al visto en la saga FF, y es aquí donde mucha gente no puede quedar lo suficientemente satisfecha. Cuando nos encontremos con uno o varios enemigos, el sistema de combate será por turnos, y también primarán los hechizos y demás. Pero hay una diferencia obvia con el juego de Square, y es que no nos encontraremos los combates de un modo aleatorio, sino que ya están predefinidos.

Hasta el momento, Anachronox se perfila como uno de los juegos más esperados para este año y uno de los proyectos más ambiciosos.

Si eres uno de los muchos seguidores con los que cuenta la saga Final Fantasy, no pierdas de vista este Anachronox, que se desarrolla de un modo íntegro en el espacio exterior.







Anachronox

Editor: Ion Storm
Fecha prevista de lanzamiento: Verano 2000

¡Nunca más te perderás...

...y conocerás tu cuerpo por dentro y por fuera!

...porque este mes FamilyPC te regala dos programas completos

- PLANIFICADOR RUTAS DE ESPAÑA, para no perderte en tus desplazamient por carretera o ciudad. Un programa con el que podrás planificar cualquier itinerario ruta antes de iniciar un viaj
- EL CUERPO HUMANO, enciclopedia interactiva con toda la información sob nuestra anatomía. Una obra de consulta imprescindibl

Y en el interior de la revista, las últimas novedades, todo lo que a más te gusta de la informática y las instrucciones para consegu

más regalos

ADEMAS GRATIS EN ESTE CD-ROM

- DEMOS
- SHAREWARE
- GUIA DE COMPRAS
- SELECCION DE PROGRAMAS ZDNET

FamilyPC

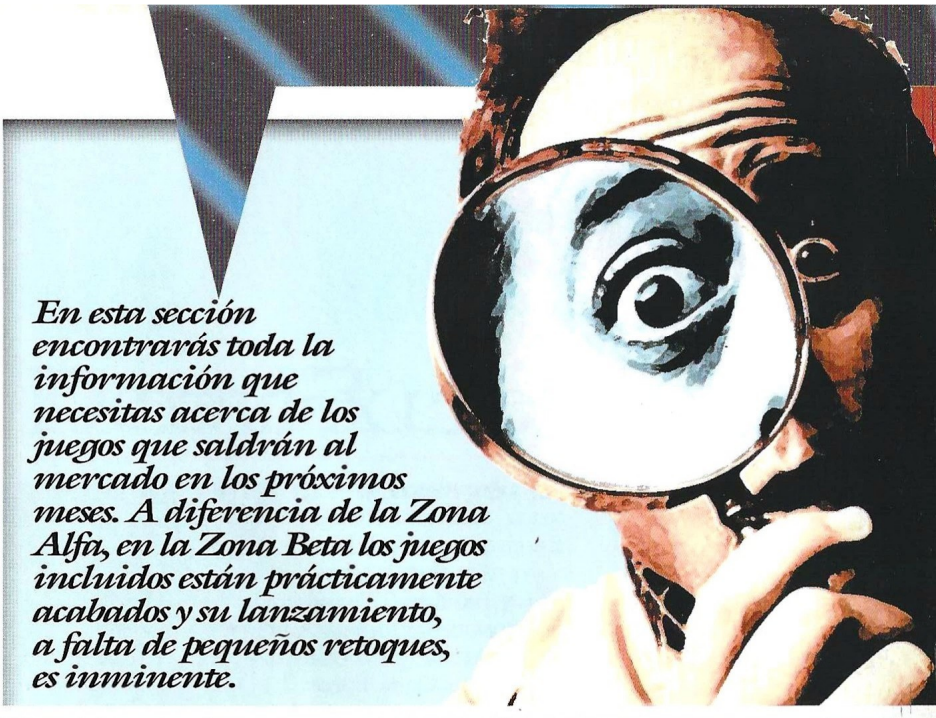
LA INFORMATICA PARA TODOS

Para más información: 91 304 55 42

Visita Nuestras Webs:
www.zdnet-es.com · www.gamespot-es.com

IMAGEN LIMITE

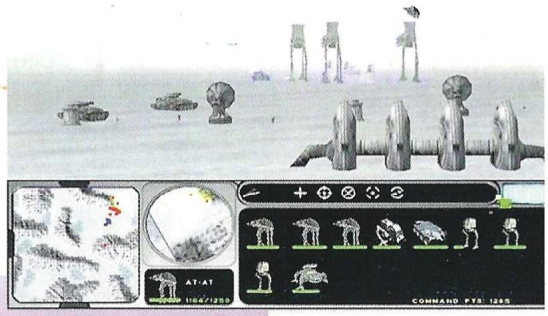
Zona Beta

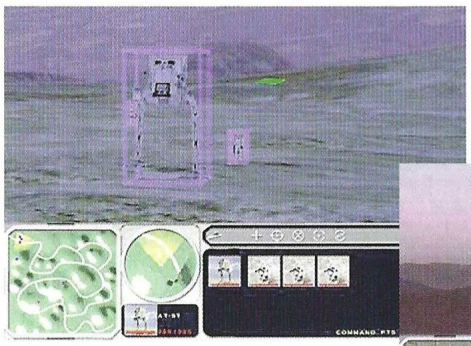


En esta sección encontrarás toda la información que necesitas acerca de los juegos que saldrán al mercado en los próximos meses. A diferencia de la Zona Alfa, en la Zona Beta los juegos incluidos están prácticamente acabados y su lanzamiento, a falta de pequeños retoques, es inminente.

Force Commander

Una nueva esperanza



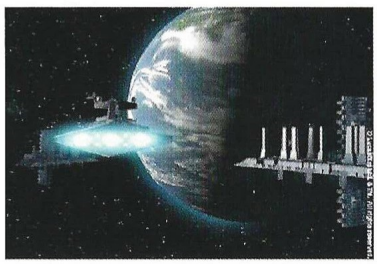


Después de casi tres años, por fin está a punto de llegar a nuestras manos este juego de estrategia en tiempo real en 3D basado en el mundo Star Wars.

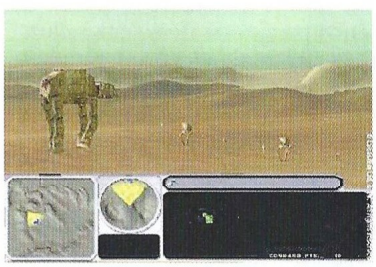
Todos los aficionados al universo Star Wars recordarán con pasión los primeros minutos de El Imperio Contraataca. La batalla de Hoth fue uno de los mejores momentos de la trilogía original, y en ella el Imperio logra vencer a la Alianza Rebelde para solaz y disfrute de todos aquellos que no veían precisamente un héroe en Luke Skywalker. Pues bien, dentro de muy poco Force Commander llegará para que podamos volver a revivir esa épica batalla en el planeta helado, y devolver al Imperio a su oscuridad o continuar machacando a esos pobres y desorganizados rebeldes.

Podremos elegir bando, como en cualquier juego de estrategia bélica, y a partir de esta decisión, intentar ganar batallas para ir subiendo de escalafón y llegar a Comandante. Si conseguimos ser eficientes y cumplir todas las órdenes que se nos encomiendan, tendremos mayores ejércitos a nuestras órdenes, pues iremos consiguiendo puntos que nos servirán para comprar nuevas y más poderosas unidades para enfrentarnos a nuestros enemigos.

Force Commander contará con un entorno completo en 3D. Todas las unidades presentes están renderizadas en tres dimensiones y están animadas, mientras que el motor gráfico puede mover más de cien unidades a la vez en pantalla, independientemente de su tamaño, desde un soldado de asalto a un gigantesco AT-AT imperial. Desde luego, uno de los mayores atractivos será poder ver en acción en nuestros monitores estas tremendas máquinas de guerra. Muchas de las unidades terrestres presentes en las películas Star Wars estarán también en Force Commander, desde los poderosos AT-AT antes mencionados pasando por las motos de alta velocidad, los AT-ST, AT-AA y AT-PT imperiales, o los Y-Wing rebeldes.

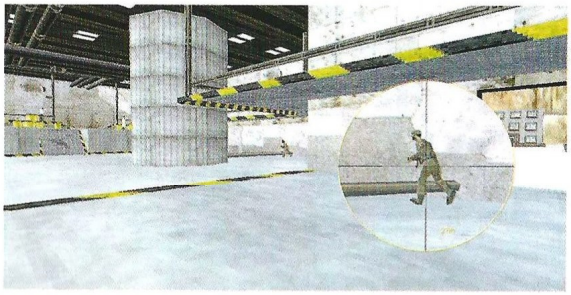


Tendremos a nuestra disposición dos campañas diferentes, que dependerán del bando que elijamos, y cada una de ellas se dividirá en doce misiones. Force Commander hará especial énfasis en el combate táctico, dejando menos peso a la creación de bases y la recolección de recursos para aumentar nuestro poder. En definitiva, gran parte del tiempo la pasaremos luchando en grandes batallas para intentar hacernos con el poder de la galaxia.



Force Commander

Editor: Lucas Arts
Distribuidor: Electronic Arts

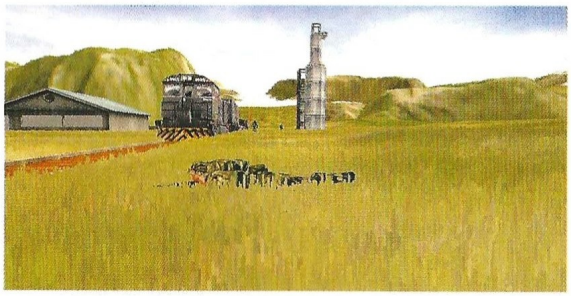


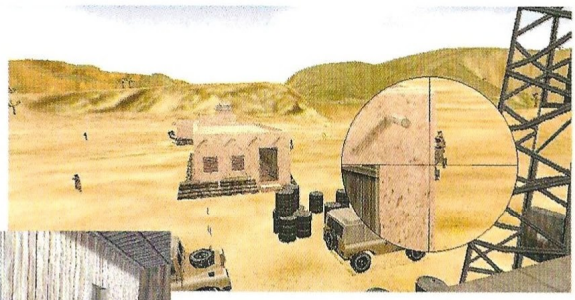
Delta Force II

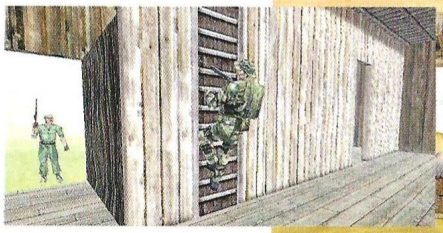
Los hombres del Delta Force ejecutan a diario las misiones más arriesgadas con el fin de mantener la paz y evitar que los terroristas de todo el mundo, actúen impunemente poniendo en peligro la vida de personas inocentes.

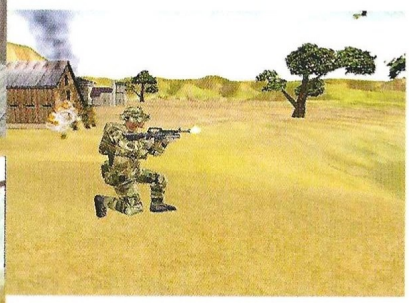
El regreso de la elite

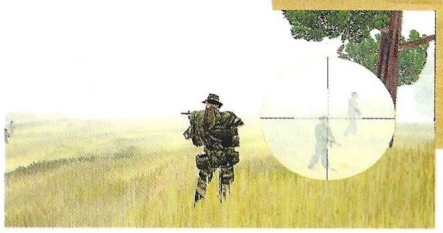
La segunda parte de lo que fue todo un hallazgo, está próxima a aparecer en nuestros ordenadores. Amparada en la tecnología Voxelspace de Novalogic, Delta Force II ofrece un juego con una acción frenética y un grupo de campañas y misiones todavía, si cabe, mucho más realistas que las de su antecesor.

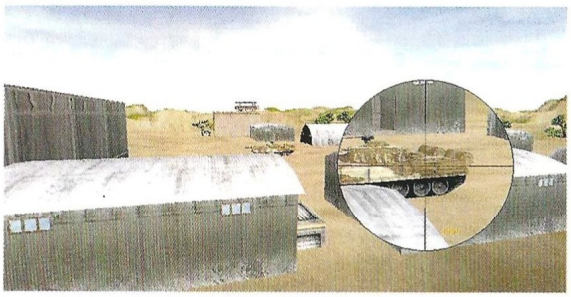


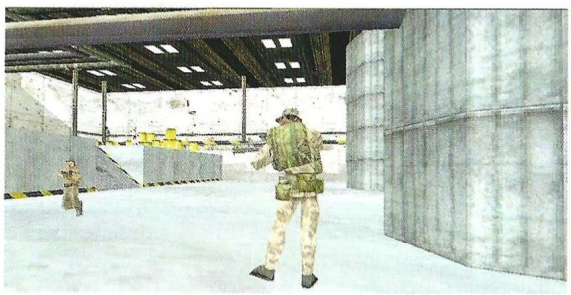












Controlaremos de nuevo a un equipo reducido de hombres, los cuales estarán liderados por el jugador, que elegirá su personalidad y los rasgos que considere oportunos entre un montón de opciones configurables. Una vez elegido nuestro aspecto físico iremos de lleno a armarnos con una amplia variedad de armas de asalto y de francotirador, entre los que destacan la mayoría de las armas que utilizan los especialistas del ejército americano, toda una selección del mejor equipo de asalto y apoyo, incluido el famoso fusil Barrett de calibre 50, capaz de acabar con cualquier "estorbo" a más de mil metros de distancia.

Al igual que el primer programa, seremos insertados en el lugar preciso y nuestra misión se desarrollará con total libertad, pudiendo estudiar con tranquilidad el modo más adecuado de llevar la misión a cabo.

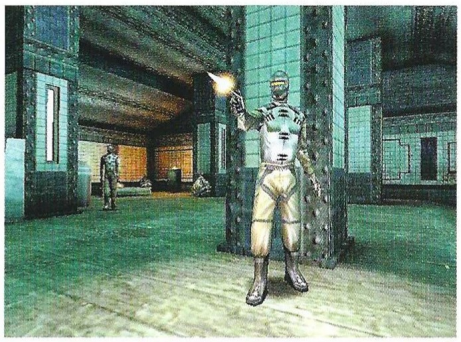
Combatiendo

Africa, Centro Europa, la Madre Rusia y un sinfín de lugares más, serán las localizaciones geográficas donde nos iremos trasladando para resolver las misiones encomendadas. El apartado gráfico es excepcional, consiguiendo resoluciones hasta de 1024x768, las imágenes que ofrece son bastante impresionantes, dotando los lugares donde transcurre la acción de unos parajes de una gran belleza. Los efectos de juego son muy reales y tanto los disparos de las armas como los impactos en el cuerpo de nuestros enemigos, tienen un espeluznante realismo. Asimismo, parece ser que la inteligencia artificial del programa consigue que las reacciones de nuestros oponentes sean bastante humanas, y actúen de una forma muy consecuente y cercana a la realidad. El combate es real e intenso, y os aseguramos que no decepcionará a nadie la forma de combatir del enemigo. Nuestros hombres están dotados de GPS y tendremos la ventaja de poder comunicarnos con nuestro equipo, el cual nos seguirá mediante un conjunto de órdenes operativas, que gracias a atajos de teclado, podemos enviar en medio de la refriega y son indispensables para que la misión pueda llevarse a cabo.

Delta Force II estará disponible en breve y parece por su inmejorable aspecto, que será uno de los programas más interesantes para todos los aficionados a éste género.

Delta Force II

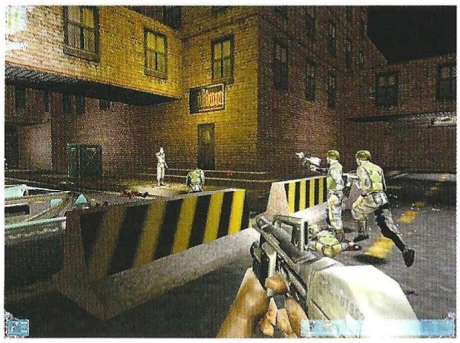
Editor: Novalogic
Distribuidor: Friendware



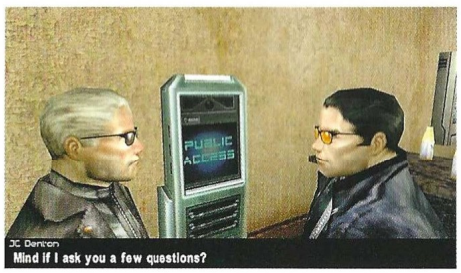
Deus Ex

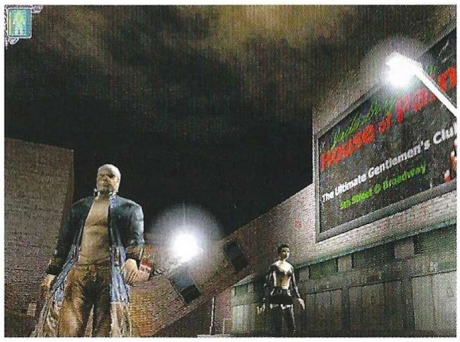
Caos futuro

De este modo tan espectacular da comienzo una de las aventuras de acción en primera persona más prometedoras de los últimos años. Hace varios meses, en el número 44 de CGW, ya os pusimos al corriente de las muchas y prometedoras características de este juego, además del sobrecogedor argumento con el que cuenta.

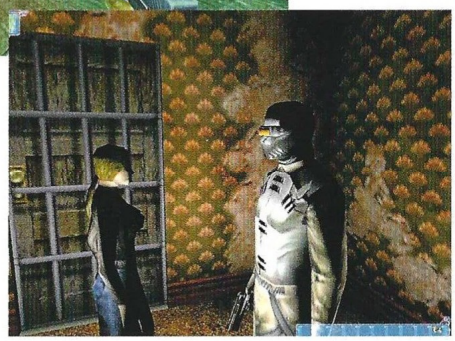


En Deux Ex debemos luchar en una carrera contra el tiempo para que el mundo vuelva a ser lo que era. Debido a la situación económica, el terrorismo se hace cada vez más y más fuerte, por lo que se hace extremadamente difícil localizar a todas y cada una de estas peligrosas corporaciones.





Aún así, y a riesgo de sacrificar nuestra propia vida, tendremos que dar caza y captura a todos esos indeseables, ya que pertenecemos a una de las pocas organizaciones antiterroristas que quedan.



Como se puede apreciar, el argumento es uno de los aspectos más elaborados del juego, al igual que el apartado gráfico, que se sirve del fantástico motor de Unreal, aunque muy mejorado. Los escenarios, en su mayor parte, tienen un tono muy oscuro, lo que ayudará al jugador a introducirse de un modo más pronunciado en el caótico mundo que nos rodea, algo a lo que también contribuyen las texturas, muy detalladas y con unos tonos muy realistas.

Pero en el aspecto que más están trabajando los componentes de Iom Storm es en la jugabilidad general, ya que en lugar de limitarse a programar un "simple" juego de acción en primera persona están añadiendo muchos elementos de otros juegos, a cuál más atractivo. Por ejemplo, será fundamental que hablemos con los personajes que nos encontremos, porque nos pueden proporcionar una valiosa información, como a dónde dirigirnos o dónde conseguir armas o nanomáquinas para ser más poderosos. Por eso, aquellos que disfruten con este tipo de juegos, así como con los de rol, es muy probable que vean sus ansias colmadas. Otra de las novedades que se aprecian respecto a otros juegos similares, es la cantidad de armas que podremos transportar de un modo simultáneo, sólo tres, por lo que tendremos que saber cuando emplearlas y cuando no. Con un poco de suerte, tendremos este juego dentro de muy poco tiempo.

En un futuro no muy lejano, la civilización está cerca del colapso total, debido a que la economía mundial está sumida en el más profundo de los caos. Tan sólo quedan cinco minutos para que llegue el Apocalipsis...

Deus Ex

Editor: Ion Storm
Distribuidor: Proein

Insane

Cada mes nos encontramos con más proyectos en los que los protagonistas indiscutibles son los coches. Muchos de ellos aportan muy poco o nada al género, algo que no parece que vaya a suceder con este Insane.

Insane

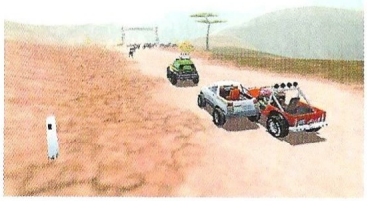
Editor: Codemasters
Distribuidor: Proein

Bestias indomables

Parece ser que los programadores no se cansan de hacer más y más juegos de coches, aunque visto lo visto, es uno de los géneros que más gusta a todo el mundo. Los hay de todos los tipos, y en muchas ocasiones, los programadores, en un arrebato de originalidad, salen de la línea habitual para ofrecernos algo más variado, como por ejemplo el que nos ocupa, bautizado como Insane. Teniendo en cuenta el significado de la palabra –desequilibrado–, nos podemos hacer una idea de lo que nos espera cuando comencemos a jugar. En el logo del juego reza lo siguiente: "sin límites, sin reglas, sin carreteras", lo que incrementa la curiosidad del jugador por su desarrollo.

En Insane tomaremos el control de los más potentes y resistentes coches y camiones, la gran mayoría de ellos 4x4 y 6x6. La idea básica del juego es muy atractiva, ya que en lugar de circular siempre por un circuito predefinido, tendremos que hacer uso de nuestro sentido de la orientación en las inmensidades del desierto y de las cordilleras.

El juego cuenta con infinidad de modos de juego, tantos que será muy difícil aburrirse, sobre todo si jugamos en red. Entre los más llamativos están el que podríamos denominar "Capturar la bandera" y el de "Todos contra todos", ambos muy similares a los que se pueden encontrar en un juego de acción en primera persona. Pero para los amantes de lo tradicional, también encontraremos modos de juego simples, es decir, correr contra todos nuestros rivales por un circuito hasta conseguir la victoria. Un juego que seguramente dará algo de aire fresco al género.



Flying Heroes

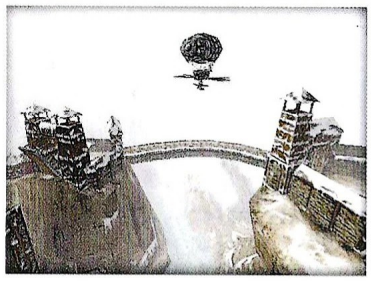
¿Unreal Tournament o Quake 3 Arena? Puede que la última palabra en títulos multijugador aún no esté dicha.

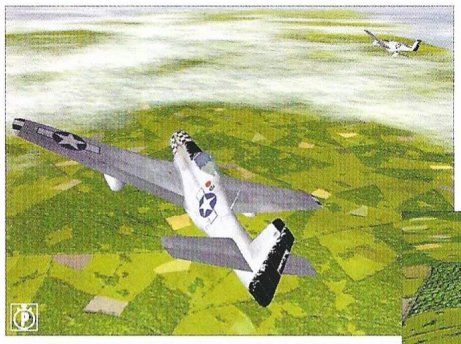
Flying Heroes

Editor: Illusion Softworks/Take2
Distribuidor: Proein

Deathmatch aéreo

Take 2 quiere hacer su aportación al género que últimamente ha dominado la atención de los fans y la prensa especializada. Flying Heroes es el título que, cuando menos, aportará un toque original a un campo dominado hasta ahora por la fantasía futurista. El jugador podrá elegir entre cuatro bandos diferentes dispuestos a sacarse los ojos entre ellos. Con la acción teniendo lugar en una serie de arenas inspiradas en el universo clásico de espada y brujería. La peculiaridad es que los combates se desarrollan en el aire; bien a lomos de dragones, diversoso artefactos aerostáticos y otros de difícil descripción. El jugador podrá optar por seguir la acción desde una perspectiva en tercera persona u otra en primera. Los escenarios estarán repletos de "items" que reforzarán algunas características del jugador, pero las armas se irán adquiriendo entre nivel y nivel, con el dinero que las victorias le vayan otorgando. Habrá que esperar al próximo mes para saber lo que este Flying Heroes puede aportar, o si se quedará en una simple curiosidad.

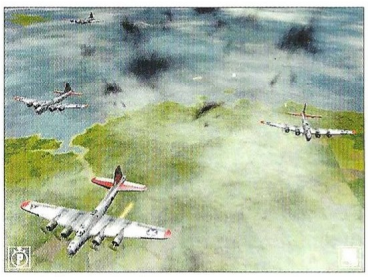


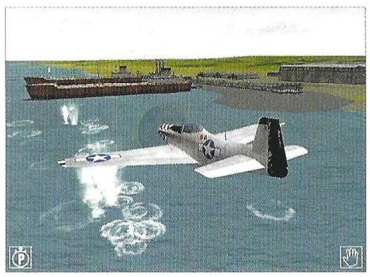


B-17

El resurgir de la Gran Guerra

Es cierto que hay muchos simuladores de vuelo, pero muy pocos son los que realmente representan uno de los acontecimientos históricos más importantes del último siglo, la II Guerra Mundial. El protagonista indiscutible en este juego es el impresionante bombardero B-17, uno de los más efectivos de aquella guerra, que bombardeaba durante el día para que durante la noche todo fuera más sencillo. Gracias a la altura a la que volaba –unos 30.000 pies sobre el suelo– era extremadamente complicado hacer blanco sobre él, aunque en el juego lo tendremos bastante más difícil, debido en su mayor parte al acoso incansable de las hordas aéreas alemanas.





Gráficamente, B-17 es todo un prodigio de la técnica, representando todos los lugares claves de la guerra. La acción transcurre, como no podía ser de otro modo, en Europa, sobrevolando sus inmensas cordilleras y llanuras, y lógicamente atravesando las más importantes ciudades del viejo continente, en el que incluso será posible ver los raíles del ferrocarril y las carreteras a medida que descendemos.

Otro aspecto que llama la atención es que según el arma que utilicemos, que por cierto serán muchas, provocaremos los más diversos efectos en nuestros enemigos, con bombas incendiarias, de fragmentación y muchas otras. También se han cuidado al máximo el modelado de los aviones, como el P-47, el P-51y el Bf-109. En fin, un juego absolutamente prometedor.

Los amantes de los simuladores de vuelo echarán de menos uno que sea bastante fiel a la II Guerra Mundial. En B-17 encontrarán todo aquello que pasó y posiblemente algo más.

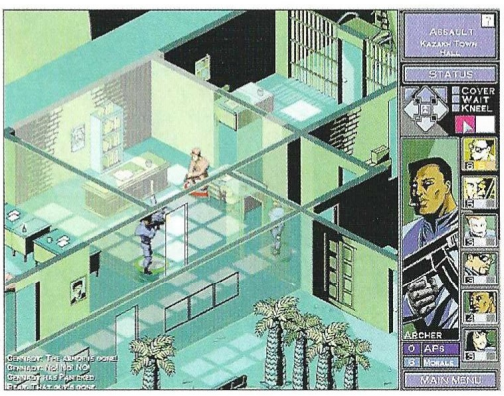
B-17

Editor: Microprose
Distribuidor: Proein

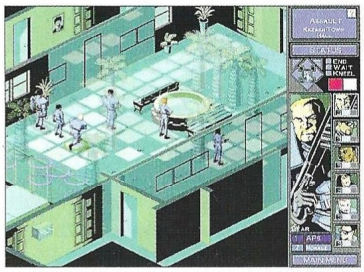
Shadow Watch

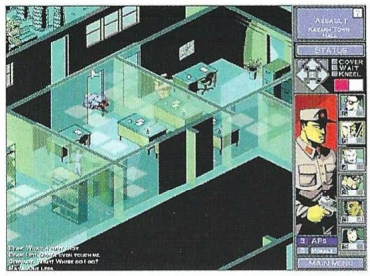
Un equipo compenetrado

Tras éxitos tan sonados como Rainbow Six o SWAT 3, el autor de ambos, Tom Clancy, vuelve a la carga con un juego de temática similar. El nombre de este juego es Shadow Watch, y en él controlamos a un grupo de Fuerzas Especiales en la lucha contra el terrorismo. Como en todos los juegos de Clancy, se opta por una mezcla de estrategia y rol de un modo muy acertado, llegando a engancharnos a las pocas partidas.



Podríamos decir que, en lo que se refiere al estilo de juego, al que más se parece es a SWAT 3, ya que tendremos que, en la mayoría de los casos, penetrar en un complejo de viviendas y acabar con los terroristas que se encuentren dentro. Pero a la hora de controlar a los distintos personajes es donde más se aprecian las diferencias, ya que los moveremos mediante turnos, es decir, al igual que en un juego de rol. El apartado gráfico también es distinto, dejando a un lado el aspecto poligonal y dando paso a unos más sencillos pero también efectivos gráficos 2D prerenderizados con una perspectiva isométrica. Los seguidores de Tom Clancy tienen una nueva cita en breve.



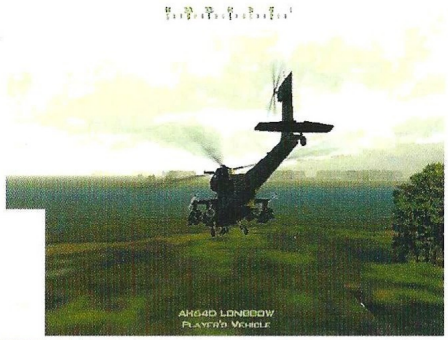


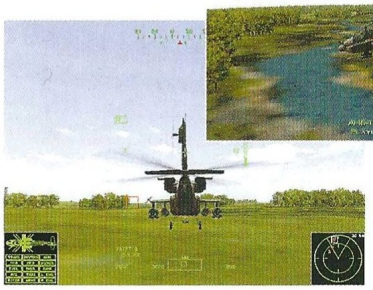
Después de tantos y tantos juegos de temática similar, es muy difícil que alguien no conozca a Tom Clancy. Una vez más, nos demuestra como debe ser un juego de estrategia militar.

Shadow Watch

Editor: Red Storm
Distribuidor: Proein

Gunship!





A buen seguro, muchos de vosotros habréis soñado en repetidas ocasiones con pilotar un helicóptero de guerra. Si estás dentro de ese numeroso grupo, Gunship! colmará tus ansias.

Gunship!

Editor: Microprose
Distribuidor: Proein

Un cielo conflictivo

Muy pocos simuladores de helicópteros pueden permitirse el lujo de contar con un control tan realista y perfecto como este Gunship!, además de unos gráficos muy pocas veces vistos en un juego de características similares. Aunque el juego aún no esté acabado, ya nos podemos hacer una idea de lo que será el producto final, ya que apenas se notan fallos, ni tan siquiera en la creación de los escenarios. La inteligencia artificial de los enemigos es otro de los aspectos más llamativos del juego, ya que lejos de permanecer en espera a que los acribillemos a casi cualquier distancia, huirán lejos de nuestro campo de tiro, e incluso nos seguirán hasta que consigan derribarnos. Lógicamente se permite que elijamos el nivel de estos, de lo contrario sería muy difícil ganar campañas.

El apartado gráfico es soberbio, reproduciendo todo tipo de terrenos con infinidad de condiciones meteorológicas, las que sin lugar a dudas dificultarán enormemente nuestra labor. Los efectos de luz son absolutamente realistas, así como los efectos devastadores que producen nuestras armas al hacer blanco contra cualquier enemigo, ya sea aéreo o terrestre. Afortunadamente, no tendremos que esperar demasiado hasta que tengamos entre manos el juego final.

Dogs of War

La estrategia militar no deja de asombrarnos. Tras los últimos títulos que han llegado, se aproxima Dogs of War, del que sus creadores hablan maravillas.

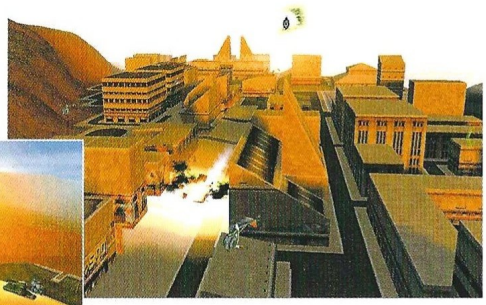
Dogs of War

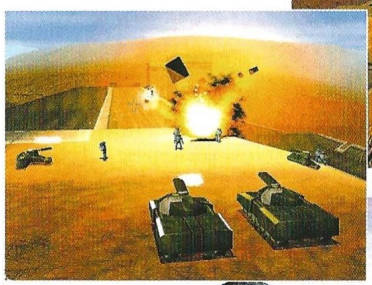
Editor: Take2
Distribuidor: Proein

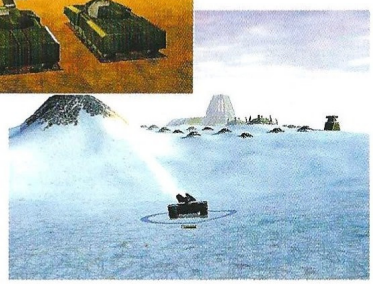
Un nuevo concepto de la guerra

Todos, en alguna ocasión, hemos jugado o visto jugar a alguien a un juego de estrategia. En principio pueden parecer más complicados de lo que en realidad son, aunque esto no quiere decir ni mucho menos que sea pan comido saber que hacer la primera vez. Debido a esto, las compañías se esfuerzan cada vez más por simplificar la cantidad de acciones que podemos realizar, para que el jugador inexperto no se eche para atrás demasiado rápido. Este juego, según sus creadores, nos ofrece una nueva generación de juegos de estrategia, ya que además de luchar en tiempo real, los escenarios están generados mediante polígonos y texturas, también en tiempo real.

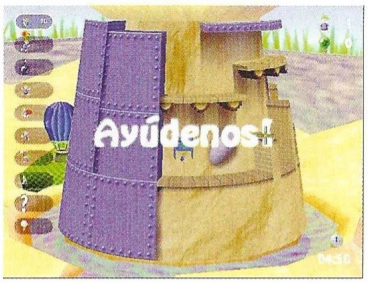
Podremos explorar 25 niveles enormes controlando un ejército compuesto por más de cien unidades o, si nos gusta el riesgo, con tan solo una unidad provista de rifle telescópico, de modo que tendremos que ser cautelosos. También tendremos a nuestra disposición varios tipos de vehículos muy poderosos, para así poder combatir cara a cara a los enemigos más resistentes.







Otro de los aspectos que más prometen en Dogs of War es la inteligencia artificial con la que se ha dotado a los enemigos, por lo que las partidas siempre serán distintas y muy variadas. Tendremos que esperar todavía un corto periodo de tiempo para conocer la valoración final de este juego, pero lo visto hasta ahora resulta bastante prometedor.



Lemmings Revolution

Ayuda a tu prójimo

Los Lemmings, esos pequeños y entrañables personajillos que siempre han requerido nuestra ayuda, regresan a nuestros ordenadores con muchos niveles en los que prima la locura y la diversión.

Yes que desde que viera la luz la primera entrega, muchos han sido los que han seguido con total fidelidad a tan singulares personajes, a los que incluso hemos tenido que sacrificar en algunas ocasiones. Lo que hizo que el juego enganchara a infinidad de personas en todo el mundo fue sin lugar a dudas su gran adictividad. Todo se limitaba a mover un cursor por la pantalla para ordenar a estos pequeños seres lo que debían hacer en cada momento. Por poner un ejemplo, si se acercaban de un modo peligroso a un precipicio, tan sólo teníamos que proveerles de un paraguas y así amortiguar su caída. En todos los niveles había que hacer lo mismo; estrujarnos las neuronas para que los Lemmings llegasen a su hogar.

Tras mucho tiempo sin un buen juego con estos seres como protagonistas, nos llega éste Lemmings Revolution, un juego que retoma la idea original, aunque los escenarios están concebidos mediante polígonos y texturas. Pero no penséis que es similar al insuficiente Lemmings 3D, ya que en esta ocasión, aunque los decorados sean poligonales, el planteamiento es prácticamente igual al de la primera entrega. La cantidad y variedad de niveles que habrá no dejará que nos aburramos en un largo periodo de tiempo, por lo que si os gusta el juego original, Lemmings Revolution no os defraudará.

Lemmings Revolution

Editor: Take2
Distribuidor: Proein

World Championship Snooker

Muy inglés

En España hay muchos seguidores del denominado billar americano así como del francés, que es el que consiste en realizar la mayor cantidad de carambolas posibles. Aquí se nos propone jugar a snooker, el billar más tradicional en Inglaterra.

Las diferencias entre todos los tipos de billar que hay son muchas, siendo el americano el más sencillo a la hora de jugar unas partidas con los amigos. Como decimos, el francés también cuenta con una gran cantidad de adeptos en nuestro país, aunque requiere muchísima más práctica, debido más que nada a que tenemos que conseguir golpear tres bolas de un solo golpe, siendo el espectáculo su mayor atractivo.

Por otro lado podemos encontrar el snooker, mucho menos conocido por estos lares. Sin embargo, en el Reino Unido es muy famoso, mucho más que el americano, de modo que aquí tenemos una adaptación bastante fidedigna de tan singular deporte.

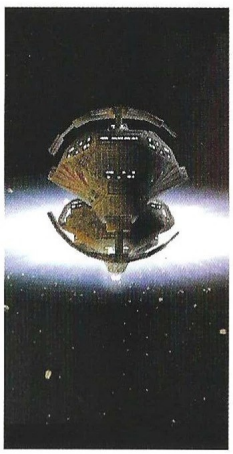
El snooker es más sencillo de lo que en un principio pudiera parecer, ya que guarda ciertas similitudes con el billar americano. Nada más comenzar la partida tenemos, entre un buen número de bolas rojas, y varias de distintos colores. Después de "romper" el saque inicial, tendremos que ir introduciendo las bolas rojas en los agujeros de la mesa, pero tras introducir una habrá que colar una de color, es decir, seguir una secuencia de roja, color, roja, color… y así sucesivamente hasta que solo queden las de color, ya que siempre, aunque metamos una de color, volverá a ser colocado en la mesa. El sistema es entretenido, y podremos competir hasta 16 jugadores en el modo Torneo. Por último, diremos que el juego está avalado por los 20 mejores jugadores del mundo.

World Championship Snooker

Editor: Codemasters
Distribuidor: Proein

Starlancer

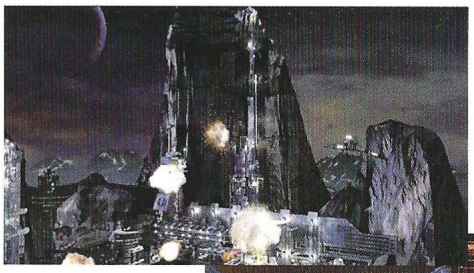
Digital Anvil es la compañía que Chris Roberts fundó tras el fenomenal éxito de la serie Wing Commander, único simulador espacial capaz de plantarle cara a los de George Lucas. La experiencia obtenida con la realización de los cuatro capítulos sirve de base para la siguiente incursión en el género: Starlancer.



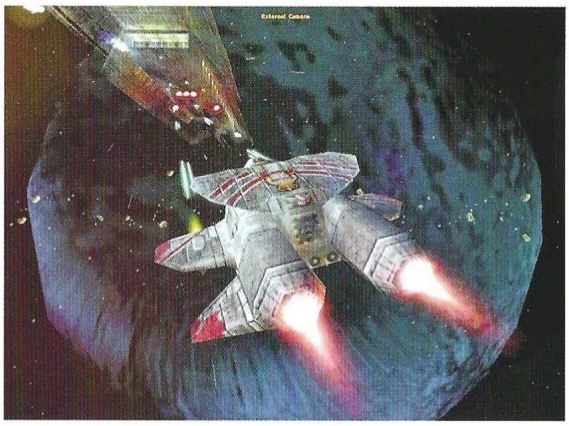
La Gran Guerra en el espacio

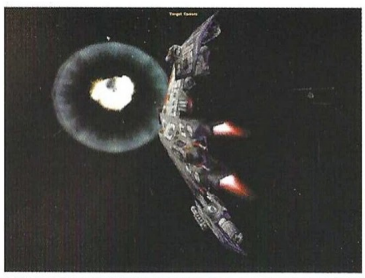
Entre los proyectos que tiene en marcha la compañía, Starlancer es el que más se ajusta al concepto que Roberts ha ido desarrollando con los años. Los simuladores espaciales de la compañía, aún siendo títulos independientes entre sí, tomarán parte en un mismo universo –por ahora, Starlancer y el proyecto en el que trabaja el propio Roberts, Freelancer–.

Básicamente, Starlancer en una extrapolación de la Segunda Guerra Mundial al espacio exterior. No hay marcianitos verdes ni ninguna clase de extraterrestres extraños. Sólo contendientes humanos divididos en dos bandos: la Alianza (deudora de los países que ahora forman la OTAN) y la Coalición (imagina cuales...). La acción tiene lugar 150 años en el futuro. El sistema solar ha sido colonizado por completo, aunque más allá de sus limites, todo permanece desconocido. Tras décadas de tensión y roces durante la expansión colonial, un tratado de paz ha sido firmado por ambas fuerzas. Hasta que un nuevo Pearl Harbor tiene lugar cuando la Coalición rompe el pacto y realiza un ataque sorpresa que pone en seria desventaja militar a la Alianza. El jugador formará parte de la 45ª de Voluntarios, un escuadrón de mala reputación al que asignan las misiones más peligrosas –dado que para sus mandos entran en la categoría de "prescindibles"–. El objetivo, durante las 28-35 misiones que compondrán el juego, será decantar la guerra del lado de la Alianza mientras se asciende de rango y se logra el respeto que la 45ª de Voluntarios se merece.



La estructura de la campaña ha sido diseñada de manera que las acciones realizadas influirán en el desarrollo de las misiones por venir. Habrá muchas rutas diferentes a seguir y, de acuerdo con las acciones del jugador, se producirán acontecimientos en los podrá tomar parte, o no. Uno de los aspectos que Digital Anvil destaca en Starlancer es el modo de campaña multijugador cooperativo. El jugador podrá formar equipo hasta con otros cuatro participantes a lo largo de la misma campaña que se desarrolla en el modo individual. Será posible abandonar la partida y guardarla para retomarla más tarde con la misma compañía u otra diferente. Además, se espera la consabida espectacularidad gráfica y un estilo de juego enraizado en los combates entre cazas de la Segunda Guerra Mundial.





Starlancer

Editor: Digital Anvil
Distribuidor: Microsoft

LIDERA LAS TROPAS DEL CID y TOMA VALENCIA EN UNA DE LAS MISIONES MÁS APASIONANTES DE LA RECONQUISTA

Señor,
Nos han llegado noticias de Valencia; ha habido una revuelta y el gobernador al-Quadir ha sido asesinado. Los almorávides se han hecho fuertes en la ciudad.

Mi buen Alvar,
Debemos partir de inmediato. Id a buscar al capitán de mis tropas. Habremos de tomar Albarracín para asegurarnos los suministros para un largo asedio a Valencia...

La Reconquista y las misiones de El Cid

En el año 1094, tras varios meses de asedio, El Cid conquista el reino de Valencia derrotando a los ejércitos almorávides de Ibn Jahhaf. TZar incluye la misión "La conquista de Valencia". Consigue de forma gratuita las misiones adicionales que completan la campaña de La Reconquista en www.fxplanet.com

TZar. El nuevo clásico de la estrategia en tiempo real.

1. Juego de estrategia en tiempo real ambientado en la época medieval.
2. Civilizaciones con características completamente diferentes.
3. Más de 50 unidades, 60 edificios y 80 tecnologías.
4. Las unidades militares aprenden y adquieren experiencia llegando hasta el nivel de héroes.
5. Defiéndete con dragones, orcos, genios, golems de piedra...
6. Elevada inteligencia artificial de los contendientes controlados por el ordenador.
7. Avanzado editor de mapas y campañas.
8. Múltiples modos de juego: tutoriales, campañas, misiones, mapas aleatorios...
9. Hasta ocho jugadores humanos conectados por red e Internet.
10. Incluye manual de 52 páginas y trípticos de batalla.

YA A LA VENTA

infinite loop

2.995 pesetas / 18 euros

PC · CD-ROM

FX INTERACTIVE

www.fxplanet.com

TZar™ © Pan Interactive AB

TZar se vende en quioscos, grandes almacenes y tiendas de informática.

La emoción de las partidas on line llega a España

MSN Confederación

La primera Zona de Juegos en castellano

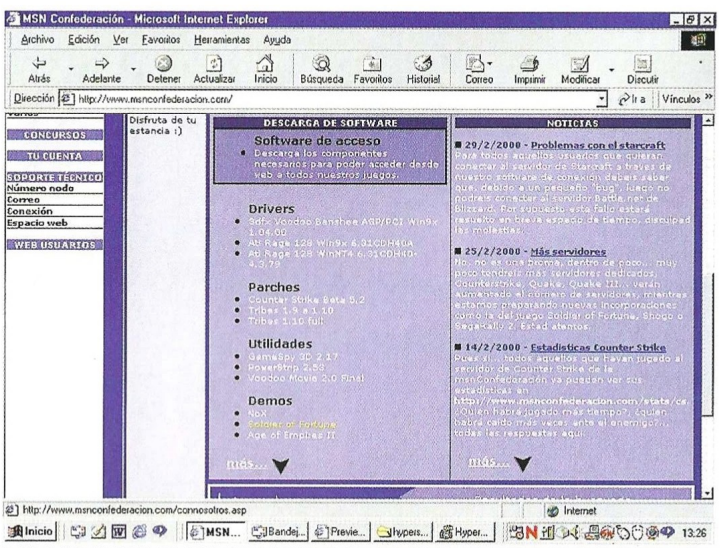
Los aficionados españoles se ven obligados a padecer una importante laguna que les priva de una de las experiencias más completas dentro del mundo de los videojuegos. Títulos como la serie Quake, Warcraft II, Age of Empires o Unreal Toumament han cimentado buena parte de su fama gracias a emocionantes partidas on line. Por no hablar de otros juegos nacidos específicamente para ser disfrutados a través de Internet.

Sin embargo, embarcarse en un Deathmatch desde nuestro país es, cuando menos, una aventura incierta. Dejando de lado el asunto de las tarifas telefónicas, la dificultad en mantener una conexión fluida con servidores extranjeros y la discriminación que supone –en algunos de ellos– el hecho de disponer de peores condiciones técnicas impiden que se convierta en una opción satisfactoria

Está situación podría cambiar gracias a la apuesta que están realizando Microsoft y Centro Mail. MSNConfederación es la primera Zona de Juegos en castellano que se establece en nuestro país con el objetivo de cubrir el hueco existente en cuanto al juego en Internet. Apoyándose en una potente plataforma basada en servidores Windows NT y Windows 2000, MSNConfederación ofrece al visitante la posibilidad de tomar parte en partidas de juegos como Half-Life, Quake II y III, Age of Kings, o Sega Rally 2 entre otros. Con una capacidad para albergar hasta 150.000 usuarios, MSNConfederación se ha propuesto transformar la experiencia del juego on line en una actividad sencilla y satisfactoria para los usuarios. CGW asistió a una demostración del servicio en la que, con una sencillo modem de 28 K´s, se podía jugar con total fluidez a títulos como Midtown Madness o el popular Quake III Arena.

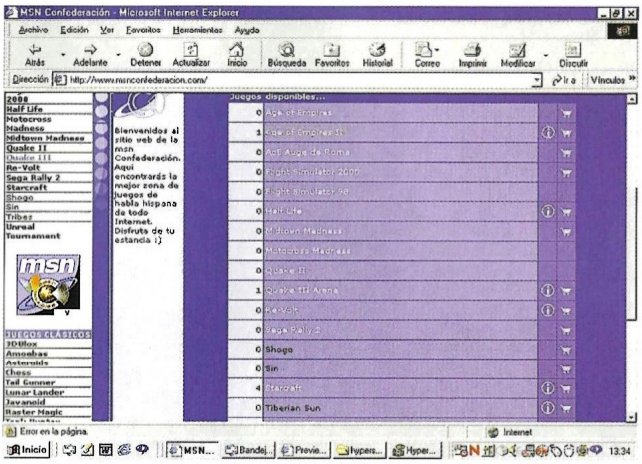
El interés que puede tener para los consumidores una zona de juego de estas características es indudable y la manera de acceder a ella muy sencilla. El usuario debe darse de alta en la dirección facilitando un "nick" y una contraseña. A partir de ese momento dispone de una cuenta de acceso gratuito a Internet, pensada específicamente para un servicio de estas características –es decir, sin pérdida de paquetes de información, con una baja latencia y una buena tasa de "ping"–, algo difícil de conseguir con otros proveedores más generalistas. Además, el usuario obtiene un buzón de correo ilimitado y un espacio de 10 MB para su web personal.

La página de entrada al servidor está estructurada de manera clara y sencilla. En ella aparece un listado de los juegos que actual-

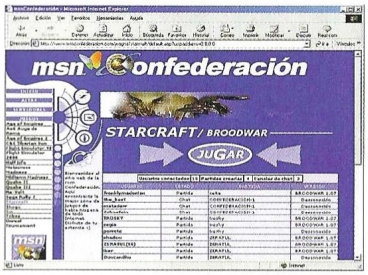


mente admite y las partidas en curso. Además del acceso a otros servicios como noticias relacionadas con el juego on line, drivers actualizados para las principales tarjetas gráficas, parches para juegos, utilidades diversas, la posibilidad de adquirir algunos de los títulos, descarga de demos y acceso a las páginas web de los usuarios. Unos pocos cllicks de ratón son suficientes para crear una partida o sumarse a alguna en desarrollo.

Uno de los servicios de mayor interés, especialmente para los nostálgicos, es la posibilidad de descargar gratuitamente títulos clásicos como Asteroids, Tank hunter o Tail Gunner, con los que también se podrá jugar a través del servidor contra oponentes humanos. Y para los que no dispongan de una copia del título que les interese, las demos que incluyan modo multijugador también estarán disponibles para su descarga y uso a través del servidor.



MSNConfederación ha comenzado con una selección de 18 de los títulos más queridos por los aficionados



Con un sencillo módem de 28K's se puede jugar con total fluidez a juegos como Midtown Madness o Quake III Arena

Juegos para todos los gustos

MSNConfederación ha comenzado con una selección de 18 de los títulos más queridos por los aficionados. Además de nueve juegos clásicos, el usuario tiene la posibilidad de embarcarse en partidas de Age of Empires –el título original, su expansión y su secuela–, Flight Simulator 2000 y 98, Midtown Madness, Motocross Madness, Quake II y III, Re-Volt, Sega Rally 2, Shogo, Sin, Starcraft, Tiberian Sun, Tribes y el poderoso Unreal Tournament. Una excelente selección de juegos que cubren la mayoría de los géneros, a los que probablemente ya se habrán añadido otros títulos en el momento que leas estas líneas.

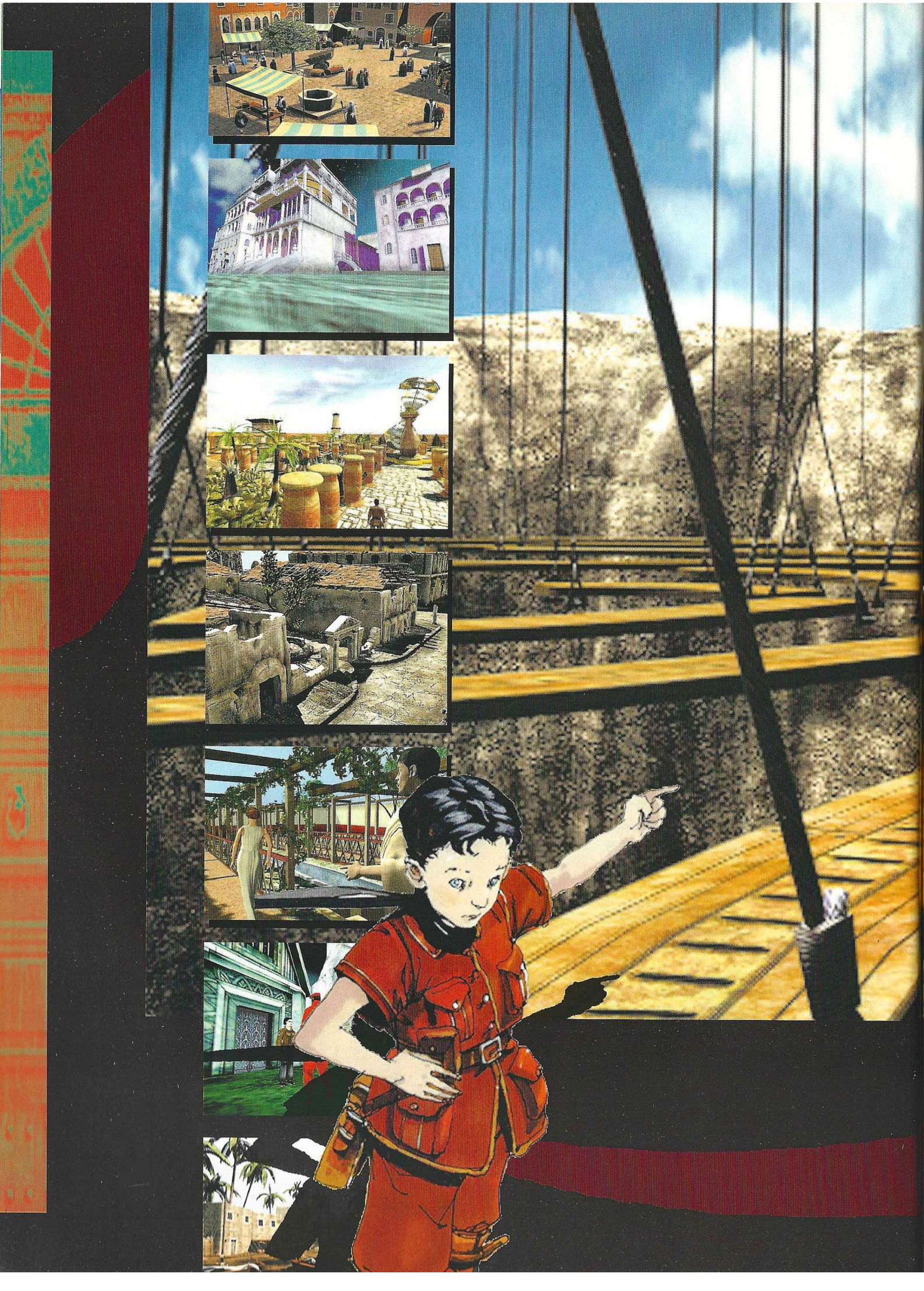
Terminología del juego on line

Como sucede casi siempre en el mundo del PC, la entrada en un terreno nuevo requiere el manejo de algunos tecnicismos. CGW te explica los más relevantes concernientes a las partidas on line.

"Ping": la tasa de "ping" es el número de milisegundos que tardan en transmitirse 32 bites de información. Es la referencia a la hora de valorar el rendimiento de un juego a través de Internet. Cuanto más bajo sea el número de ping, mejor funcionará el juego. Depende del servidor que gestiona la partida y de tu propia conexión, pero también de la eficacia de los programadores a la hora de desarrollar el modo multijugador.

"Paquetes de información": la información se divide en paquetes que se transmiten a través de la línea telefónica y se reconstruyen en el punto de destino. Cuanto más largo sea el trayecto a recorrer por dicha información hay más posibilidades de que se pierda alguno de esos paquetes, afectando a la fluidez del juego. En el caso de MSNConfederación, al tratarse de un servidor nacional, los datos sólo pasan por dos nodos.

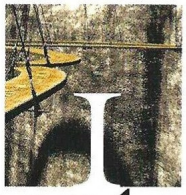
"Lags": el "lag" o periodo de latencia es el tiempo que tarda en viajar un paquete de información desde su fuente a su destino. Lógicamente, cuanto menor sea el tiempo, mejor para el rendimiento del juego.



CRYO
(o el sutil ojo de la mente)

Su visión del mundo de los juegos para PC ha revolucionado la industria del ocio en todo el planeta, porque desde que sus productos están en el mercado, el modo de asir, comprender y participar en los juegos ha dado un paso de gigante en su evolución hacia un horizonte sin límites. Su acierto, a la hora de presentar ante el jugador novedosas experiencias, ha permitido que los humanos seamos capaces de sumergimos en lagunas repletas de conocimientos y sensaciones muy profundas.

Y es que entre los mundos de Cryo existen pocos límites a la imaginación de sus creadores, tan sólo los impuestos por los medios tecnológicos; pero el afán de ofrecer increíbles momentos de exploración y recreo, está consiguiendo salvar incluso ese tipo de barreras. No se trata de una empresa cualquiera, sino de los herederos directos de un legado milenario cuyos orígenes se remontan hasta los albores de la humanidad, hacia el momento en que los hombres desarrollaron la increíble capacidad de narrar historias... haciéndolas interesantes.



La cuenta atrás

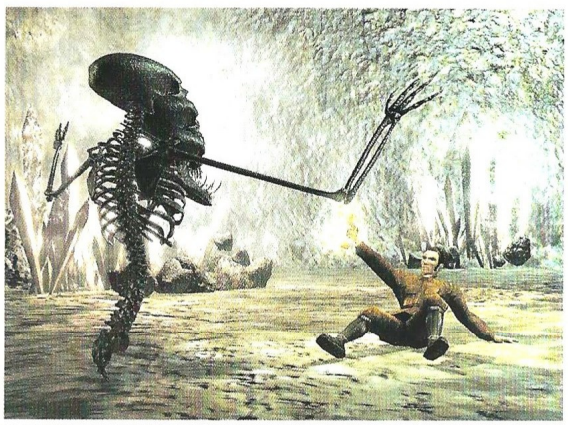
La Máquina del Tiempo / Pompeya
Devil Inside
-finales de abril de 2000-

Aunque existen algunas teorías científicas que no apoyan esta realidad, y bastantes ciudadanos de a pie se muestran escépticos al respecto, lo cierto es que muy pronto será posible viajar en el tiempo, o recuperar ciudades antiquísimas para disfrutarlas tal y como eran en sus épocas de esplendor. Como ya ha ocurrido con Pompeya, –en la que muchos sólo ven un soso cúmulo de ruinas, que perdieron su razón de ser en el mismo instante en que el Vesubio las sepultó–.

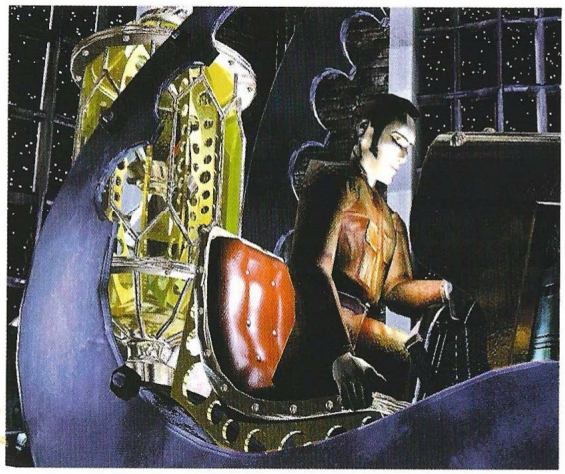
Aquellos individuos incrédulos de los que hablábamos hace un instante, son los mismos que nunca aceptaron que lo extraordinario pudiera darse en sus vidas. Gentes que sospecharían de situaciones tan cotidianas para nosotros como puede ser un enfrentamiento cara a cara con hordas de muertos vivientes... Personas, en definitiva, a quienes les ha sido vetado el desarrollo de cualquier concepto dentro de su propia imaginación. Son los "socialmente correctos".

Pero allá ellos si quieren privarse de uno de los pocos lujos que la vida nos concede: la oportunidad de soñar. Para nosotros, esa posibilidad ha abierto de nuevo sus puertas de la mano de Cryo. Pero ¿qué maravilla se encierra en todo este asunto? Pues nada más y nada menos que el hecho de saber cuándo podremos comenzar a disfrutar estas magníficas experiencias que, como habréis adivinado, responden a un trío con nombres propios: La Máquina del Tiempo –para viajar a través de él–, Pompeya –que recupera una ciudad romana– y Devil Inside –si deseas enfrentarte a hordas de muertos vivientes y demoníacos semidioses–.

Son tres y son muy buenos: son los títulos que nos llegan desde Francia. Las criaturas más recientes creadas por una de las mejores y más increíbles fábricas de sueños. Son tres de entre la casi veintena de productos que Cryo lanzará al mercado durante este año. Los de más inmediata aparición. ¿El resto? Os hablaremos de ellos por orden cronológico, atendiendo a las fechas de lanzamiento previstas para España. En cuanto a los títulos con que aquí aparecen estos juegos, y dado que este reportaje tratará exclusivamente sobre productos que aún no están en el mercado español, es posible que algunos varíen de aquí a que podamos comprarlos: no os preocupéis. Antes que eso ocurra encontraréis artículos analizándolos con más detalle en las secciones habituales de nuestra revista para los meses venideros. En cualquier caso no se esperan grandes variaciones, tal vez alguna traducción del título al castellano. Pero entremos ya de lleno en el conocimiento de los asuntos que más nos importan.



Las nuevas aventuras de La Máquina del Tiempo



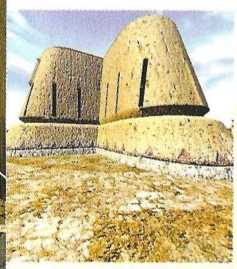
Será la enésima adaptación de la novela de Herbert George Wells "La Máquina del Tiempo", publicada por vez primera hace más de un siglo, en 1895; y la que demuestre que la creación del genial escritor inglés no ha perdido su frescura con el paso de los años, convirtiéndose así el propio libro en la verdadera máquina que desafíe el paso de los años con éxito desde el mismo instante de su publicación.

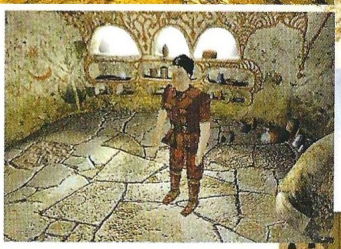
La trama nace, se desarrolla y llega a su desenlace final regalándose la compañía de unos gráficos sorprendentes e inquietantes, de gran riqueza visual y calidades exquisitas. Ciudades enigmáticas, construcciones sorprendentes, palacios magníficos y trampas mortales te esperan dentro de 800.000 años. ¿El protagonista?, Wells en persona; transportado en el tiempo por accidente, 800.000 años hacia el futuro. Nada más llegar a su destino verá cómo su máquina se evapora, y descubrirá que el horror ha hecho presa en nuestro planeta: desolado por arrasadoras tormentas de tiempo, los inmortales habitantes de esa época se ven envueltos de forma permanente en singularidades y paradojas que ni ellos mismos logran descifrar...

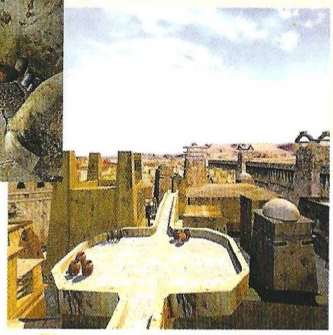
Hasta el protagonista cambiará en su propia edad a merced de los caprichos del tiempo strictu sensu. Todo será confuso, la realidad se encuentra inmersa en un sinsentido al que habrá que buscarle su razón de ser. Es inaceptable que después de tantos años, al hombre sólo le quede un mundo desolado, una mísera región cubierta de arena que se ha convertido en un nido de peligros al acecho.

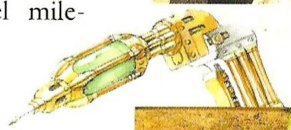
¿La misión del jugador? Ayudar a Wells para que encuentre la única entidad capaz de dar sentido a toda esta locura: Cronos. El antiguo dios del reloj de arena. La deidad con poder suficiente como para poner orden al tiempo y devolverle sano y salvo a su época de origen. ¿Quién sabe si salvando el futuro de dentro de 800 milenios, no estarás también rescatando del olvido el pasado en que tú ahora vives?...

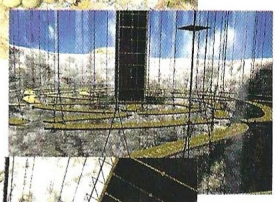
La Máquina del Tiempo es una aventura gráfica aderezada con grandes dosis de acción. Por la propia arquitectura del juego, ni su guión ni su interfaz representarán problema alguno para los expertos. Tampoco para quienes deseen probar suerte con el género, dado que su dificultad está al alcance tanto de novatos como de avanzados conocedores de la dinámica en las aventuras gráficas. Exhibiendo buenas dosis de inteligencia artificial en lo que respecta a los personajes controlados por el ordenador, –que siguen haciendo vida por su cuenta a medida que pasa el tiempo–; y presentando una interesante espiral de paradojas que el protagonista vive en directo; este título se perfila como uno de los últimos grandes retos de principios del milenio.





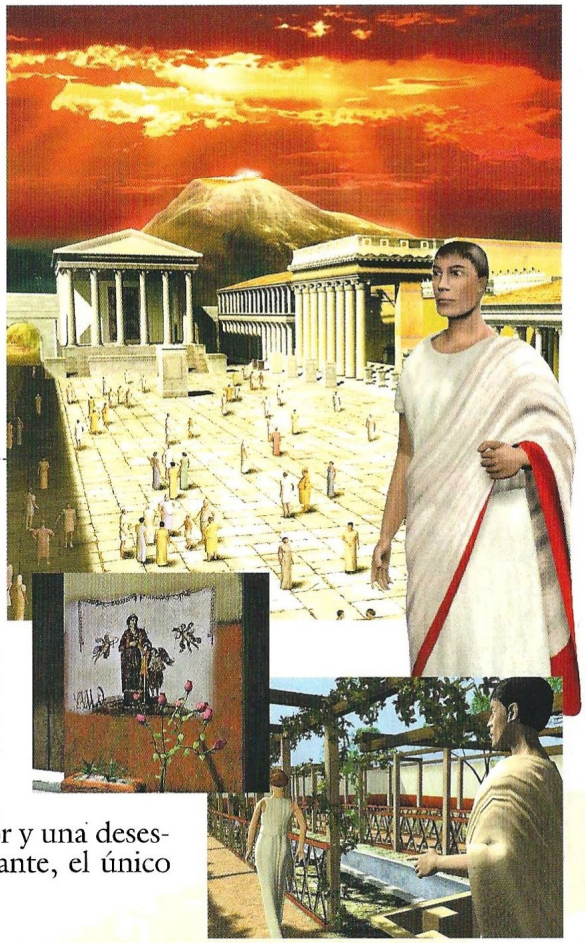


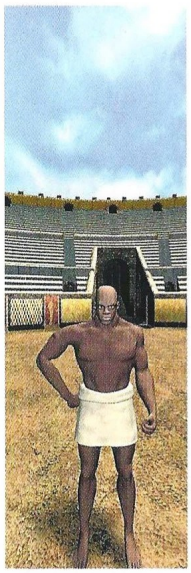




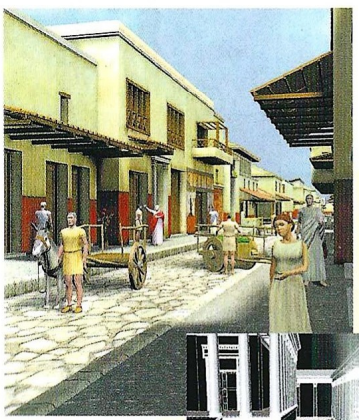
El propio Wells en persona es transportado en el tiempo por accidente, 800.000 años hacia el futuro

Pompeya
La furia del volcán

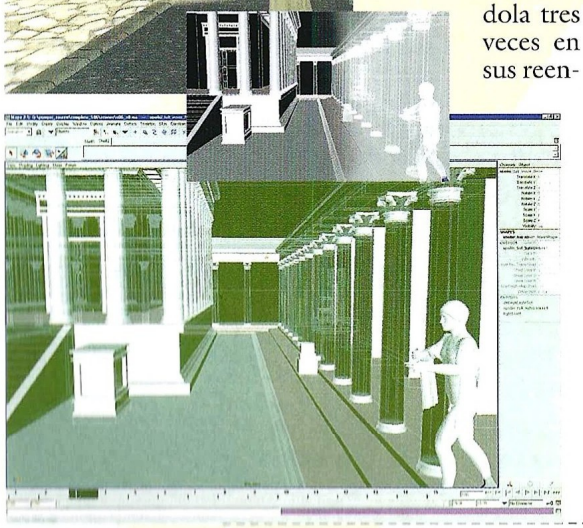




Con este título se inicia una serie de juegos que se dará a conocer como "La Trilogía de Adrian Blake", la cual incluye dos títulos más, siendo su segunda entrega "Jerusalem", juego del que hablaremos más adelante. En relación con el título que nos ocupa, desvelaremos algo de su trama: Adrian Blake es un explorador y geólogo escocés de renombre. A la vuelta de una de sus expediciones, descubre que su esposa ha desaparecido, circunstancia que le provoca un profundo dolor y una desesperación tales que, a partir de ese mismo instante, el único objetivo de su vida será recuperarla.



Unos antiguos manuscritos, traídos desde lejanas tierras en una de sus expediciones, ofrecen a nuestro protagonista un rayo de esperanza. Según la fórmula mágica de un antiguo sortilegio proveniente de la diosa Ishtar, la única forma de hacer reaparecer a su esposa será salvándola tres veces en sus reencarnaciones a través del tiempo. Adrian pronuncia las palabras mágicas del sortilegio, y apenas han salido de sus labios las últimas, nuestro héroe se verá transportado hasta la ciudad de Pompeya. Poco después de llegar al lugar y al tiempo en que tendrá que rescatar a su mujer, se dará cuenta que, por la fecha en la que se encuentra, el Vesubio está a punto de entrar en erupción. El desastre es inminente, el tiempo apremia y mientras la cólera del volcán prepara su venganza, él tendrá que encontrar, seducir y salvar a su esposa. Es el 20 de agosto del año 79 y sólo quedan cuatro días antes que la ciudad entera desaparezca... Entre tanto, las circunstancias parecen conjugarse para que Adrian no pueda llevar a cabo sus propósitos.

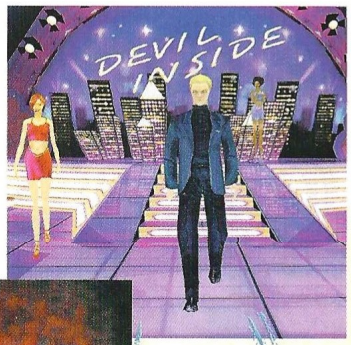


Pero bajo esta apariencia de novela rosa se esconde un gigantesco trabajo de documentación y reconstrucción de la ciudad. Arqueólogos de todo el mundo y estudiosos de Pompeya, han sido consultados para perfeccionar aspectos audiovisuales del juego: reconstrucción de las edificaciones de la ciudad, colores de los frescos, los mosaicos, las villas... Comida, músicas, costumbres, hábitos, vestidos y localizaciones tanto en exteriores como de interiores. Un increíble esfuerzo aderezado con una extensa base documental capaz de trasladarnos con toda credibilidad hasta uno de los momentos y lugares más fascinantes de la historia de la Humanidad.

Dentro de Pompeya podrás explorar su realidad en 3D y en 360°, contemplando bellísimos gráficos que reconstruyen por completo la ciudad. Acción, humor y personajes con personalidad propia que representarán la vida tal y como era en aquella época, te esperan tras la amenaza de una catástrofe inminente: la terrible erupción que segó violentamente el pulso vital de dos ciudades. Una de ellas, Pompeya, ha visto cómo sus calles se llenaban de nuevo de gente en 1755, cuando comenzaron las primeras excavaciones arqueológicas. El 24 de agosto del año 79, 15.000 personas perecieron...

Devil Inside

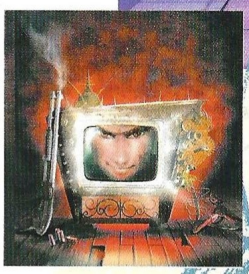
Se trata de una de las grandes apuestas de Cryo, para este comienzo de milenio, dirigida por Hubert Chardot, autor de la saga Alone in the Dark. Devil Inside muestra la faceta más oscura de una civilización occidental que idea nuevas formas de entretenimiento. Para ello se servirá de una mansión neogótica que está situada en las colinas de Hollywood. La casa está maldita porque el alma de un peligroso asesino en serie ejecutado en 1999, ha escapado de las llamas eternas y se ha refugiado allí con sus seguidores. Esta circunstancia será aprovechada por una cadena de televisión para crear un programa en directo cuya mecánica explicamos a continuación.



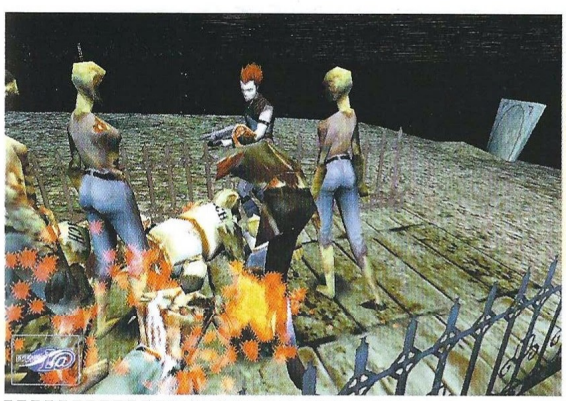
Dave, un policía retirado que ahora se encuentra al servicio de la cadena de televisión, es el protagonista y tu alter ego en Devil Inside. Tendrá que entrar en la mansión seguido de un cámara de televisión que enviará constantemente imágenes en directo de lo que suceda. Su misión será mantener lo más alto posible los índices de audiencia realizando atrevidas acciones en su enfrentamiento con las fuerzas del mal, al tiempo que inicia un controvertido rescate.

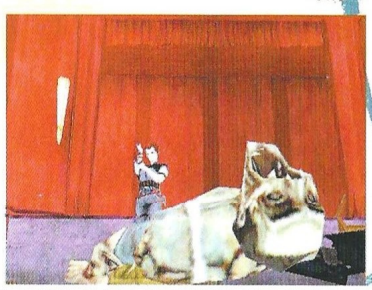
Para rizar el rizo, Dave, en su interior, lleva la semilla de una consciencia ultradimensional personalizada en Deva. En cuanto elimine un enemigo él podrá alternar su materialización en la escena del juego con Deva, su doble femenino: un segundo personaje, una diablesa que depende directamente de Lucifer, el cual ha encargado a esta "presencia" que devuelva las almas de los infelices que Dave va "despachando" al infierno.

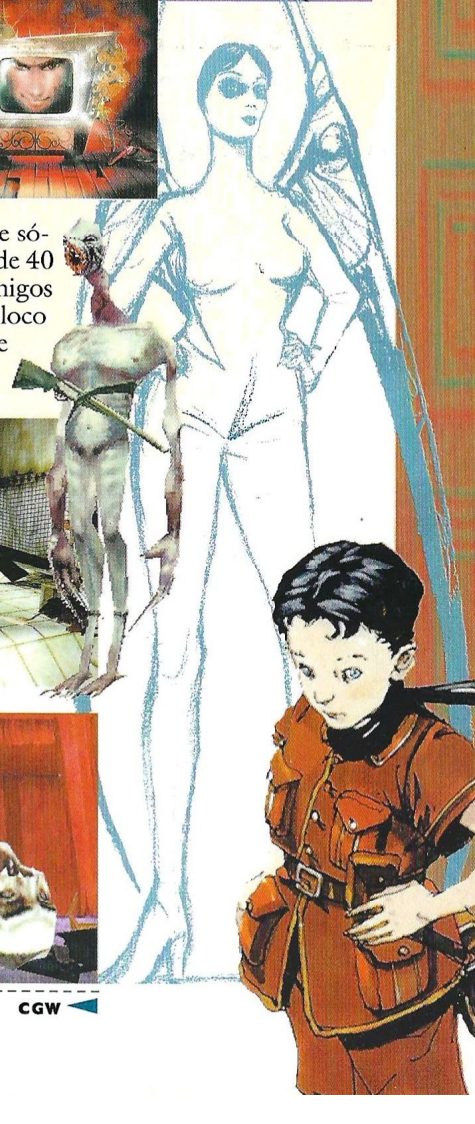
Realizado totalmente en 3D, presentando nuevas concepciones de hiperrealismo en tiempo real y mostrando unos magníficos gráficos en donde los detalles abundan, este juego tan adictivo y fácil de manejar, máximo exponente de la acción, ofrecerá secuencias sorprendentes dentro de la partida –por ejemplo algunas similares a las impresionantes imágenes de Matrix, la película, en donde la acción se congelaba unos segundos para que la cámara recorriera la escena, como si el tiempo se hubiera detenido–. También incluye la posibilidad de jugar en primera o tercera persona, aderezada la acción con música muy cañera, los gritos del público que asiste en directo desde el estudio de televisión, y gore y efectos especiales y de sonido nunca antes vistos en un juego para PC. Estas son las circunstancias que hacen de Devil Inside una verdadera revolución en lo que a concepto de "juego de acción" se refiere.

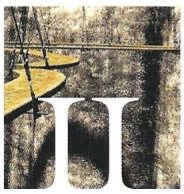


Yes que, en esta noche de Halloween, Shadow Gate, la mansión, no será el único escenario del juego: un lago subterráneo, una necrópolis india, cementerios abandonados... y tú, intentando salvar a Angelina Axelrod que ha caído en las garras de tus enemigos al intentar demostrar que sólo eras un farsante. Más de 40 tipos diferentes de enemigos esperan la llegada de un loco al cual un cámara parece seguir a todas partes...





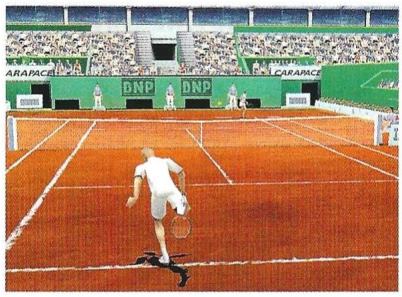




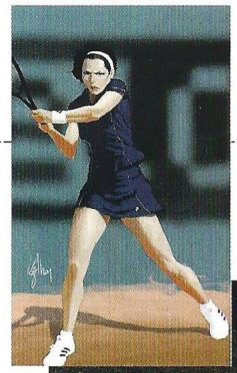
El Campeonato y la velocidad

Roland Garros / Test Drive 6

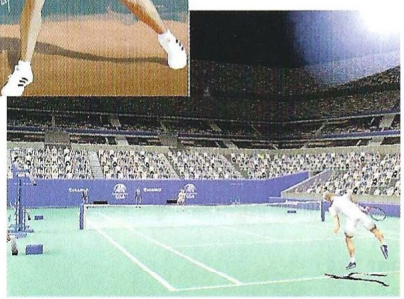
-mayo a junio de 2000-



Coincidiendo con la celebración del famoso torneo de tenis con nombre de aviador francés de la I Guerra Mundial, Cryo comercializará en el mercado español un juego basado en la práctica de este deporte. Se trata de la primera vez que la productora francesa acomete de lleno este campo y esperemos que no sea la última: más abajo explicamos porqué. En cuanto al segundo título que encabeza esta segunda parte del artículo, sin duda extrañará a algunos. No, no se trata de un producto de su creación. Cryo trata de convertirse en una gran editora mundial de juegos, creando títulos propios pero editando también producciones ajenas. Este es el caso de Test Drive 6, la enésima entrega del juego de carreras de coches que se distribuirá próximamente en nuestro país.



Roland Garros



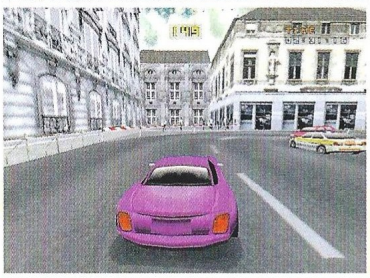
El reto consiste en ganar uno de los más famosos campeonatos de tenis del mundo. En el templo en donde se celebra el Roland Garros han sido consagrados los grandes de este deporte, y ahora tú podrás ser uno de ellos. Pero ¿qué puede ofrecernos un nuevo juego de tenis que no nos haya sido dado ya? Pues aunque parezca mentira, la nueva visión que ofrece Cryo de este deporte, hace que sus diferencias respecto a otros títulos de anterior aparición, sean notables.

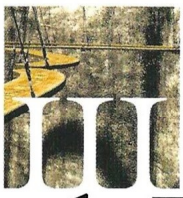
La disponibilidad de más de cincuenta tenistas entre hombres y mujeres; la oferta de dos modos de juego, las ocho perspectivas distintas que ofrece la cámara, las animaciones de los jugadores modelados en Motion Capture y la posibilidad de disputar los partidos sobre cuatro tipos distintos de pistas, se ven completadas con una extensa enciclopedia que hará de los profanos en la materia verdaderos expertos para el mundo del tenis.

Y es que, como reza aquella famosa sentencia: una imagen vale más que mil palabras. Aquí tenéis varias que os ofrecemos del juego, para que juzguéis por vosotros mismos si estamos exagerando o no. Tan sólo si pudierais ver en movimiento a los jugadores, inmersos en entornos creados en alta resolución para dotar a cada partida de dosis de realismo tan elevadas... En verdad que resulta increíble. Si además tenemos en cuenta que el interfaz es sencillo y la jugabilidad alta ¿Qué más puede pedirse?

Test Drive 6

Editado por Cryo, la última secuela de la famosa saga de juegos de carreras de coches ya casi está en España. En esta ocasión, serán 40 los modelos de coches que tendremos oportunidad de pilotar. Bólidos de ensueño que han descendido por unos instantes al mundo de los mortales para hacer nuestra existencia algo más soportable. Asimismo, dispondremos de tres modos de juego diferentes, 11 nuevos circuitos localizados en Londres, París, Egipto, Maui el Caribe y otros exóticos lugares; colisiones de alto impacto, accidentes y una banda sonora original digna de los mismísimos ángeles... del infierno. ¿Gráficos? Simplemente espectaculares.





El sueño de Homero

Odisea: La Búsqueda de Ulises / Riquezas del Mundo

-agosto a septiembre de 2000-

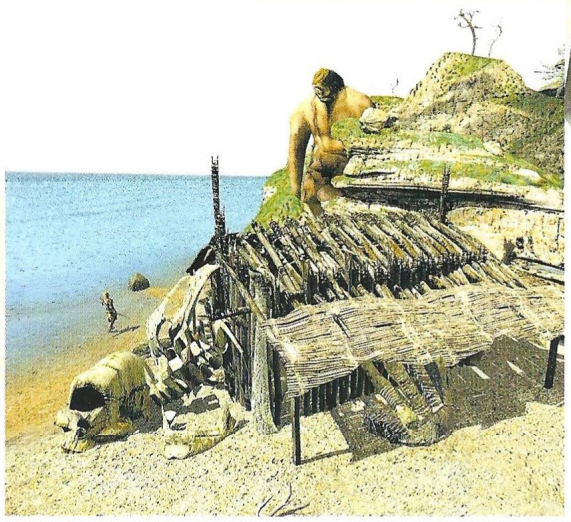
Homero. Sólo con pronunciar ese nombre un escalofrío recorre el cuerpo. Y es que, habiendo sido uno de los Grandes de la Antigüedad, no es para menos. De entre sus obras, Cryo ha decidido llevar al mundo del PC la segunda de sus grandes epopeyas: la Odisea, aquella que resumió las aventuras de Ulises, uno de los principales héroes helenos de la Guerra de Troya, en 24 libros. Menos grande que la Ilíada, las hazañas narradas en la Odisea hacen chocar poderosas fuerzas mortales e inmortales en donde entrarán en conflicto los intereses de cíclopes, gigantes, diosas enfurecidas, jóvenes enamoradas, reyes y hasta de los pretendientes de la propia esposa del héroe, que serán retados a tensar el arco de un mendigo... que acabará matándolos a todos.

En cuanto al segundo título que aparecerá en estas fechas, Riquezas del mundo está basado en el famoso juego de sociedad. Puede disfrutarse a partir de los ocho años y sus tintes educativos y de formación para los jóvenes no están ausentes, como viene siendo tradicional en casi todas las producciones de la compañía francesa. De aspecto desenfadado y con gráficos coloristas, amenos y divertidos, este juego tendente a exprimir las mentes de sus más abyectos seguidores, podrá disfrutarse una y otra vez, ya que la adicción que provoca reside más en los jugadores contra quienes se disputen las partidas, que en el propio juego de estrategia. ¿Un descendiente evolucionado del Monopoly? Lo veremos.

Odisea
La Búsqueda de Ulises

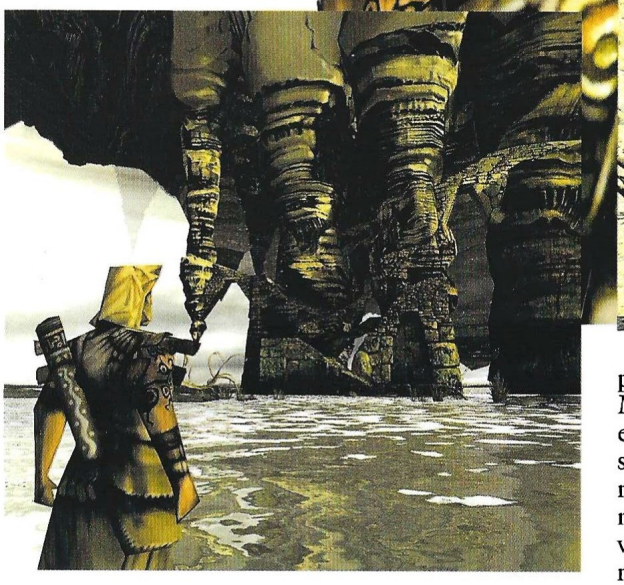
Hace años que Penélope no tiene noticias de Ulises. Telémaco, su hijo, partió en busca de su padre, y la presión de los pretendientes sobre la esposa del héroe desaparecido, cada vez es más fuerte. Tiene que elegir un esposo o le obligarán a hacerlo. Ella, amante fiel de su marido ya no sabe a quién recurrir. Es en este preciso instante cuando entra en escena el nombre del verdadero protagonista de este juego: Heritias. A este hombre, amigo incondicional de Ulises desde su infancia, es a quien Penélope encomienda el encargo de encontrar a su marido y traerle sano y salvo hasta su casa. Así comienza la trama de una nueva Odisea no protagonizada por Ulises, pero que dispone para el nuevo héroe de esta búsqueda, los mismos peligros y situaciones que las vividas por el personaje al que Homero dedicó su obra.

El juego, una aventura gráfica en la cual se ha respetado al máximo el mundo creado por el también autor de la Ilíada, constará de 10 episodios ofreciendo una fácil comprensión del momento y del mundo en que se desarrolla la acción, circunstancia que permitirá que sea disfrutada por individuos de casi todas las edades.



cryo INTERACTIVE

ODISEA
La Búsqueda de Ulises



Heritias podrá moverse a través de exquisitos decorados precalculados creados en 3D, para ser examinados por el jugador en tiempo real. Mientras que en otros juegos era el escenario el que se movía y nosotros permanecíamos quietos en nuestro papel de jugador en primera persona, esta vez será al revés. Iremos avanzando por escenas 3D que permanecerán estáticas mientras nosotros nos movemos entre los elementos que las forman.

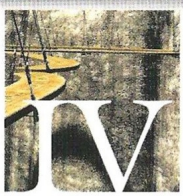
Será un extensísimo mundo dividido en cuadrículas de exploración que simulan realidades vivas a disposición del jugador, ofreciendo una apariencia de continuidad casi perfecta. Concebido para ser jugado en tercera persona, este universo repleto de mitología y leyendas, forma parte de la serie que abre una nueva línea de producción en Cryo llamada "Leyendas". Tales of Chivalry y Casanova serán los próximos juegos que, de momento, completarán esta interesantísima colección.

Riquezas del Mundo

RICHESSES DU MONDE

Se trata de un sutil juego de gestión y aprovechamiento de los recursos naturales del planeta realizado en 3D y que permite competir contra contrincantes humanos o frente a elementos controlados por el propio ordenador. Gracias a la puesta a disposición del jugador de una gran base documental de acceso rápido, dispondréis de toda la información necesaria para llegar a ser los más eficaces en la gestión propuesta.

Los cinco continentes serán vuestro hogar y el mundo entero el campo de acción sobre el que podréis actuar. El juego, de fácil manejo y con elementales normas acerca de su funcionamiento, deja al libre albedrío del jugador la estrategia a seguir en cada momento. Por esta razón, los niños de ocho años ya pueden comenzar a educarse, controlando con sus propias manos elementos de nuestro planeta que decidirán la marcha de nuestro futuro más inmediato.



La hora de las siete magníficas proposiciones

Egipto II / Hellboy / Tales of Chivalry / Gift / Jekyll & Hyde / Casanova / Jerusalem

-finales de 2000-

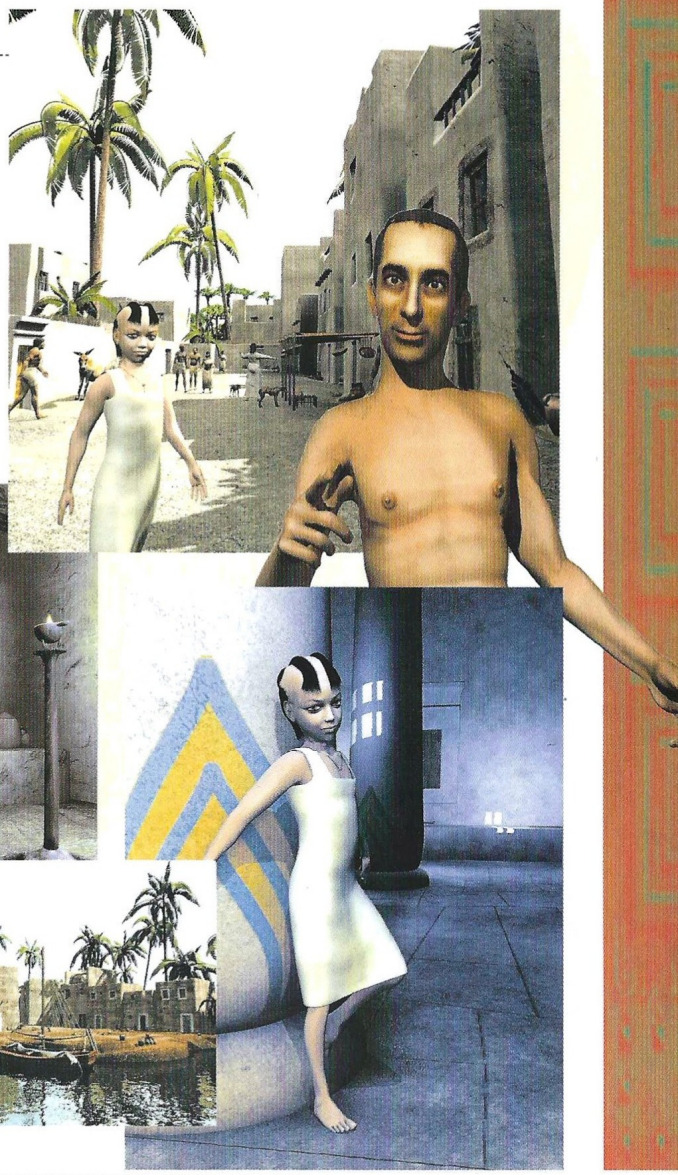
Los títulos que comentaremos a continuación serán lanzados, con toda probabilidad, durante la campaña navideña del año 2000, alguno quizá en sus meses inmediatamente anteriores. Son siete propuestas entre las que nos encontramos la segunda parte de Egipto y Hellboy, un novedoso juego de acción en 3D. Con Tales of Chivalry continúa la colección de "Leyendas" cuya primera entrega será la Odisea, y con la ayuda de Gift nos sumergiremos en el fantástico mundo de un pequeño personaje que, intentando salvar a su amada, tendrá que solucionar los enigmas que le salgan al paso. La recreación de la novela Jekyll & Hyde, el mundo tan espectacular de Casanova y Jerusalem, que es la continuación de la trilogía que se inició con Pompeya, serán los tres últimos de los que hablemos.

Egipto II
La Profecía de Heliópolis

La acción se sitúa en el año 1350 A.C. En esta época, una terrible epidemia está diezmando la población de Heliópolis, nombre griego de la ciudad egipcia de On situada cerca del vértice del delta del Nilo, en donde Tales y Platón aprendieron de la sabiduría de sus sacerdotes.

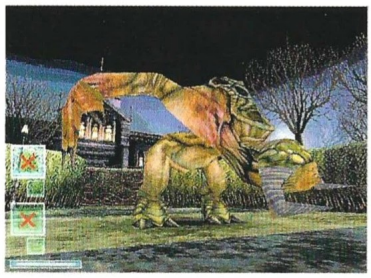
El comienzo de la trama se desarrolla alrededor de unos extraños días para la ciudad. Tifet, una joven sacerdotisa de Sekhmet saldrá en busca de un tratamiento para la enfermedad, por encargo directo del Gran Sacerdote de su dios. La profecía escrita en un viejo papiro describe que una epidemia terrible se originará como consecuencia de unas cosechas de trigo adulteradas.

Como habréis podido observar, se trata de la primera vez que el protagonismo de la historia en un título de estas características, recae sobre una mujer. Como en la anterior entrega de Egipto, el juego incluye una base documental que ha sido ampliada respecto de la que ofrecía su predecesor y enriquecida especialmente para los temas que se abordan en el juego, sobre todo la medicina y la cosmogonía, es decir, el estudio de la creación del universo. Estudio que abarca desde antiguas interpretaciones como por ejemplo la de los egipcios, que hablaban de una inundación preexistente que contenía la semilla de todas las cosas; pasando por el Génesis, hasta llegar a las más modernas y científicas teorías aceptadas del Big Bang o de las cuerdas cósmicas. Mejores gráficos y una más cuidada sensación de realismo con entornos mucho más vivos, serán algunas de las sorpresas que nos deparará este título, que como podéis observar en las imágenes que acompañan estas lineas posee la tradicional brillantez gráfica de Cryo.



cryo INTERACTIVE

Hellboy



Sacado directamente desde el mundo del cómic creado por Mike Mignola, esta increíble adaptación del héroe americano a la realidad virtual del PC, nos ofrece a quienes tengamos oportunidad de adentrarnos en sus laberintos, la posibilidad de explorar un extenso universo que vive, crece y se desarrolla en el plano de lo sobrenatural. Algo así como un mundo que existe a caballo entre la realidad mutante de los X-Men y el mundo cuasi onírico de los X-Files.

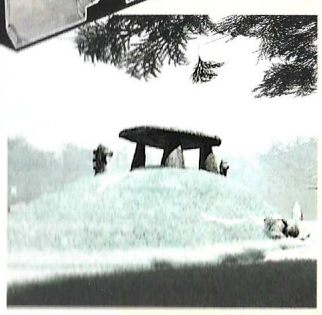
Lo primero que llama la atención en el juego son las armas de nuestro protagonista: sus poderes síquicos, a los que complementan también armas físicas, lideradas por el extraño puño de metal extraterrestre con el cual se siente invencible. ¡Y falta que le hará!, porque los enemigos que aparecen en el juego serán descomunales, abundantes, aterradores y fuera del alcance de la proporción humana. Por eso, para combatirlos dentro de los entornos 3D en que se desarrolla el juego, necesitaremos grandes dosis de astucia y un buen dominio de nuestras armas.

Decorados tenebrosos, seres ingratos y algunos elementos típicos de las aventuras gráficas, serán –entre otros que Cryo todavía no ha querido desvelar– los ingredientes más sabrosos de este plato único que, con un aspecto a primera vista más que deseable, tendremos oportunidad de disfrutar –si no hay ningún retraso– el próximo invierno. ¡Que aproveche!

Tales of Chivalry Capítulo I

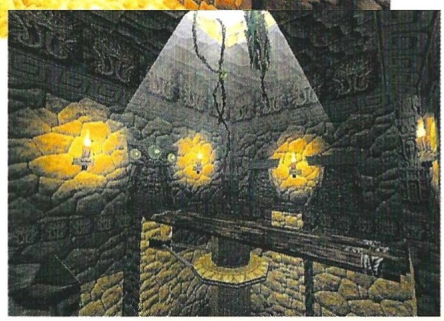
La Espada de la Justicia

La Leyenda de los Caballeros es la segunda entrega de la serie "Leyendas" comenzada con la Odisea, como ya explicamos antes. Con este título nos trasladaremos al siglo VII de nuestra era. Una época en donde el cristianismo y las tradiciones celtas harán de las ruinas del Imperio Romano abono en donde echar raíces y florecer. En estas circunstancias, Bradwen, el protagonista de este mundo de leyendas artúricas, será el héroe de nuevos aconteceres que generaciones venideras contarán hasta el final de los tiempos en todo el mundo. Como curiosidad, Cryo nos ofrecerá la posibilidad de jugar este título según la visión celta o la cristiana del relato. Nosotros elegiremos.

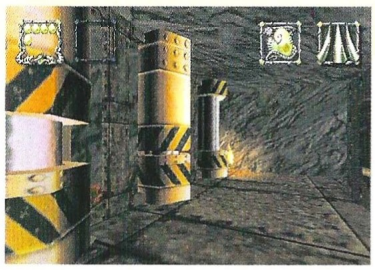


Huelga decir que el entorno gráfico que ilustra el juego es impresionante, que su base documental está ideada para que, al mismo tiempo que nos divertimos, podamos aprender, o que el enfoque de la aventura invita al jugador a sumergirse en las circunstancias, la época y los lugares en donde se desarrolla la acción. No podemos dejar de hacer una especial mención a la espectacular banda sonora del juego, ni al peso tan importante que tiene en el desarrollo del mismo.

Gift

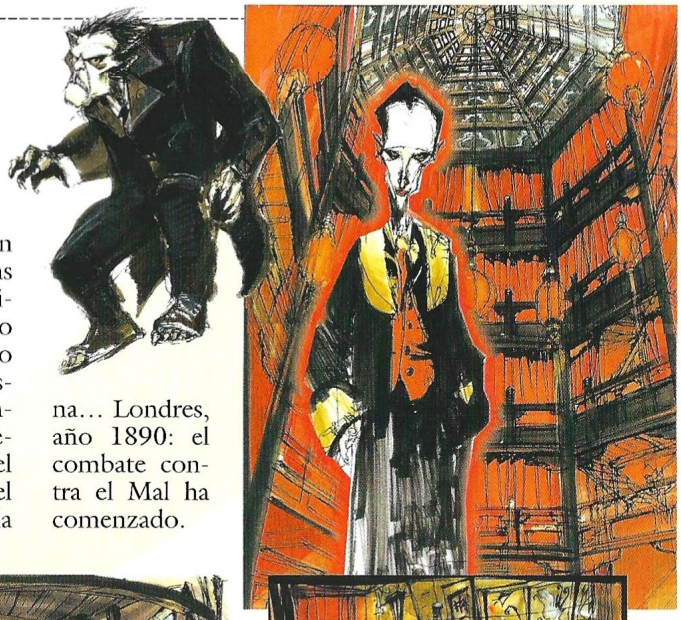


Con aspecto bonachón y una pizca de picardía en la mirada, pequeño y barrigudo, este singular personaje, será nada más y nada menos que el encargado de liberar de su prisión a la princesa Lolita Globo. Para lograr su objetivos nuestro amigo tendrá que internarse en un mundo lleno de peligros y dificultades en donde abundan seres peligrosos que viven tanto en las sombras como en la luz. A unos y a otros deberá evitarlos, circunstancia que añade un punto de dificultad a este, ya de por sí complicado juego de plataformas.



Multitud de puzzles para resolver, trampas ocultas en cualquier rincón y muchos elementos del propio decorado con los que interactuar serán algunas de las ofertas de este arcade que eleva a su máximo exponente las características más típicas de los juegos de acción de toda la vida. Gift tendrá que recorrer ocho mundos bellísimos y muy divertidos en los que se parodian los más famosos vídeo juegos y películas. En definitiva, un juego 3D en donde humor, diversión y poesía se conjugan para ofrecer un mundo único y característico; un lugar que pueden disfrutar personas de todas las edades.

Jekill & Hyde

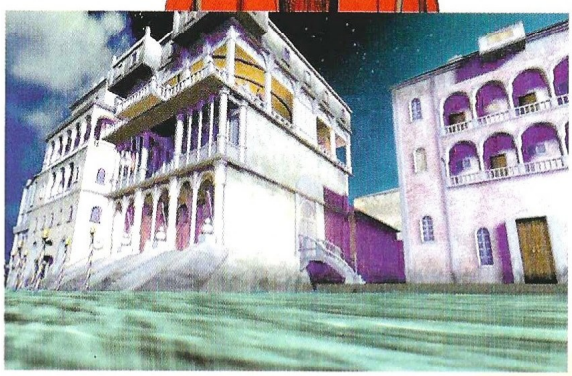


Este es uno de los títulos cuya producción está menos avanzada, por eso tan sólo nos ha sido posible disponer de los bocetos empleados como base para el comienzo de su elaboración, que, no obstante su elemental interpretación, pueden darnos pistas fiables acerca de algunos de los elementos de juego más importantes como son los protagonistas.

Se tratará de un thriller de acción en el que predominan claras referencias literarias y cinematográficas relativas a lo que ya ha sido considerado un clásico de nuestra cultura. Dos personajes en juego y dos formas de aprehender la realidad serán puestas a disposición del jugador en este título realizado en 3D en donde el protagonista realiza las acciones que la trama va requiriendo en tiempo real, inmerso en un ambiente barroco un tanto singular. Fantásticos entornos estarán, así a disposición del jugador, quien asumirá las consecuencias del combate contra el mal que se libra en la vida del doctor Jekyll dominada por la sempiterna presencia de su alter ego Mr. Hyde. Todo comenzará con la aparición de un enigmático personaje en escena con el sobrenombre de Compte Pozlana... Londres, año 1890: el combate contra el Mal ha comenzado.

Casanova
La caricia del florete

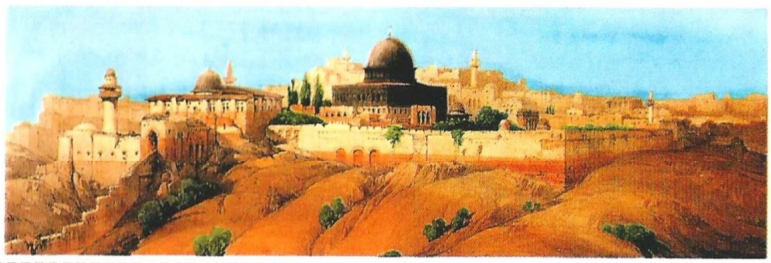
Imbuido del espíritu cuasi onírico que alimenta la línea de títulos de la serie "Leyendas", Casanova cierra el círculo de las producciones que se llevarán a cabo durante este año en Cryo para este género en cuestión. Decorados magníficos, interacción con el universo histórico-fantástico en donde se desarrolla la acción y personajes en 3D que se mueven en tiempo real a través de los entornos precalculados del juego, son algunas de las primicias desveladas por la productora en sus oficinas de París, en donde tuvimos oportunidad de analizar los títulos de que consta este reportaje.



A medida que los acontecimientos se desarrollan en el juego, las características propias del personaje principal irán incrementándose, modificándose y evolucionando. Dos serán los elementos más afectados por estas circunstancias en la persona del protagonista: su destreza con el florete, que irá acrecentándose, y su capacidad de seducción, que se desarrollará a medida que avanzamos en el juego. No quedarán fuera de Casanova elementos propios de las aventuras gráficas, tales como la exploración de los entornos, la resolución de puzzles o la interacción en los diálogos que se vayan dando, pero tampoco tendremos oportunidad de despreciar elementos de acción tan espectaculares como pueden llegar a ser los combates de esgrima. ¿Raro? No, ¡una rareza!, que es distinto.

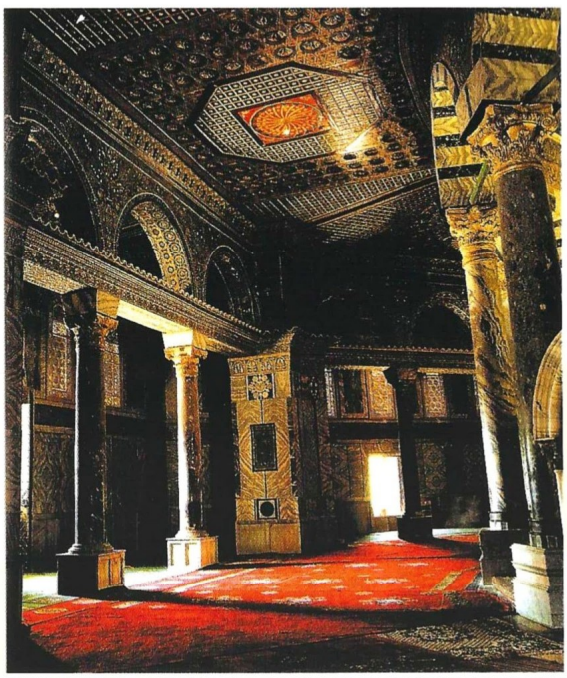
Jerusalem

Esta es la segunda entrega de las aventuras de Adrian Blake, el arqueólogo que perdió a su mujer al comienzo de Pompeya, y que descubrió el modo de recuperarla salvándola en tres ocasiones en las distintas reencarnaciones que tuvo en el pasado. Esta vez la acción nos transportará hasta la ciudad de Jerusalem en 1552. Al poco de aparecer en la misma, un mensajero del sultán tomará bajo su protección a Adrian con un encargo: averiguar qué hay de cierto en los rumores que afirman esta noticia: un visionario está anunciando la llegada del Apocalipsis la víspera



de Navidad. Así, envuelto en una trama que se desarrolla en las entrañas de una ciudad tomada por tres religiones, Adrian deberá encontrar y rescatar de nuevo a su mujer para recuperarla en el futuro.

Es tanto el peso argumental que destila la propia ciudad de Jerusalem en el juego, que llega un momento en el que la veremos como uno de los personajes, con su pulso vital, sus arterias y rezumando vida. Una vida que, en el juego, viene sazonada con la sempiterna presencia de los elementos que tanto gustan a la productora del título: la formación de las personas que juegan, a través del conocimiento de las tres religiones y culturas que cohabitan en la ciudad; una ciudad reconstruida con una fidelidad histórica encomiable.



Evolución

Cryo Networks

La dimensión de Internet
Juegos exclusivamente on-line

Venecia / Mankind 1.5 / Fireteam / Londres

-fecha de lanzamiento indeterminada-

Hace tiempo que Cryo creó su división Networks, encargada de sentar las bases de una presencia sólida de la compañía en Internet, tanto a través de sus juegos on-line como de productos específicos creados para desarrollarse en este medio virtual. Como era de esperar, tendremos que aguardar un tiempo hasta que los juegos y herramientas que ya están funcionando a pleno rendimiento en París, lleguen hasta nosotros, dado que España no se caracteriza precisamente por ofrecer accesos rápidos y fáciles a la Red.

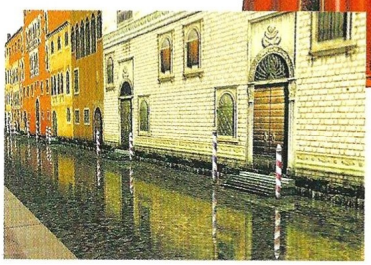
En lo que se refiere a los juegos citados, más abajo explicamos las características de cada uno de ellos. No obstante su naturaleza desligada del mundo que nos ocupa en estas páginas, haremos también una breve referencia a una herramienta en particular que nos ha llamado poderosamente la atención: Cryonics. Un elemento que te permite crear en pocos minutos un sito personal en Internet en 3D, como si de un juego se tratase por donde moverte y permitir que se muevan quienes te visiten. Comencemos con los juegos.

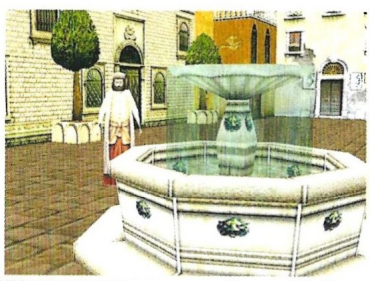
Venecia

Fortuna y Gloria en la Ciudad de los Duques

La espectacular Venecia del siglo XVI ha sido reconstruida en este juego totalmente en 3D para que comercies, trabajes, prosperes y hasta envíes expediciones al fin del mundo con tal de convertirte en el mercader más rico de la ciudad y llegar a acceder a las más altas esferas de la sociedad patricia de Venecia y, de paso, resolver el enigma que será propuesto cada mes para el juego, que ha sido concebido para jugarse exclusivamente a través de la Red.

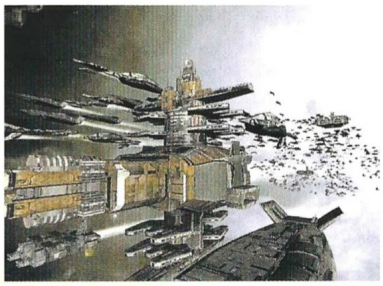
En el juego todo resulta muy realista, y verás a los demás jugadores como ellos te ven a ti: como uno más de entre los personajes que puedes encontrar. Podrás afiliarte a scuolas determinadas, que no son otra cosa que asociaciones de jugadores para prestaros ayuda mutua, podrás comprar, vender o hablar con el resto de las presencias que encuentres en la ciudad. Todo ello impregnado de la más verosímil de las realidades. Además, así llegarás a conocer totalmente una ciudad que ha sido reproducida hasta en sus más mínimos detalles. El interfaz del juego es rápido e intuitivo, los gráficos excelentes y la posibilidad de usar diplomacia real con los demás participantes, hacen de este juego un elemento vivo muy particular.

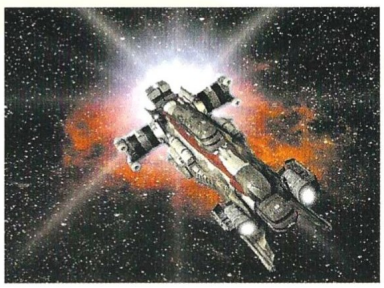




Mankind 1.5

Crecimiento





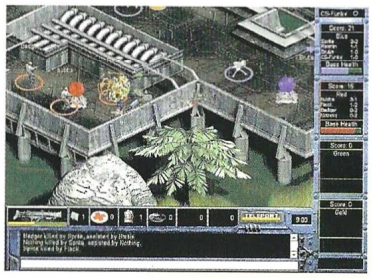
Esta es la secuela de un juego que fue pionero en lo que a la diversión on-line se refiere. Destilando calidad por los cuatro costados y sumido en la desesperante belleza de las imágenes más espectaculares que puedas imaginar, la propuesta de la versión 1.5 de este clásico, requiere de toda tu atención porque se han renovado los interfaces, se han dispuesto muchas innovaciones tanto en elementos técnicos como en los propios escenarios del juego, para dotar a las confrontaciones interplanetarias y a las batallas interestelares que durante el desarrollo del mismo se suceden, del soporte visual apropiado para un proyecto de esta envergadura. Así, impresionante, innovador y único, se presenta Mankind en su versión 1.5.

Entre sus elementos más destacables, tendremos los siguientes: la partida es única e infinita, a ella podrán acudir un número ilimitado de participantes que tendrán 900 millones, sí, millones de planetas listos para ser explorados cada uno con sus propias características únicas. Si a esto sumamos la gestión de recursos, la diplomacia, las funciones en el seno del Imperio y un ingente número de tareas más, amén de los gráfiicos de las naves, el juego marea por sus cifras...

cryo INTERACTIVE

Fireteam

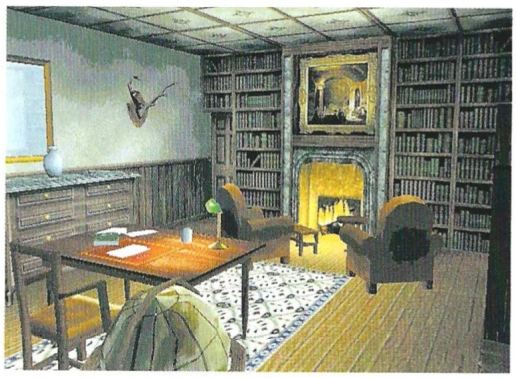
Comunicación en tiempo real. ¿Te sorprende? Pues sí, ya es un hecho porque este juego de estrategia ideado para ser jugado de forma exclusiva en Internet, te permitirá comunicarte con otras tres personas que se encuentren jugando al mismo tiempo que tú en la Red, pudiendo crear dos equipos de cuatro jugadores cada uno listos para enfrentarse. El juego lleva incorporado un sistema de micrófono y audio para que puedas hablar con tus compañeros de equipo en tiempo real y planificar sobre la marcha del juego la estrategia a seguir en los minutos venideros para derrotar a los integrantes del equipo contrario.



Un sistema especial de control de niveles y estadística te permitirá encontrar adversarios que se acomoden a tus facultades, evitando así que personas con talentos dispares puedan llegar a aburrirse en el juego. Dispondrás de cuatro modos de juego y una perspectiva isométrica de los escenarios 3D en donde se desarrolla la acción para no perder de vista ningún elemento importante para tu victoria. Escenarios futuristas y acción asegurada para momentos de juego increíbles en mundos en donde sobrevivir ya cuesta bastante.

Londres 1888

Estamos en la época de la Inglaterra victoriana. Una serie de crímenes asolan la ciudad: con una precisión matemática, un asesinato será perpetrado cada mes y en tus manos se impone el reto magnífico de descubrir al monstruo que ha cometido tal atrocidad. Tendrás que averiguar su móvil, el lugar, el arma... Dependiendo de las circunstancias, tus dotes de investigador se verán transportadas a un universo fantástico en donde cada vez se te pedirá un poco más y en donde, llegado el momento, no te quedará más remedio que contar con la ayuda de los demás jugadores para, entre todos, llegar a resolver el enigma.



Periodistas, médicos, abogados, videntes... cualquier cosa será válida con tal de esclarecer unos hechos que, aparentemente no tienen mayor significancia, pero que se irán complicando sobremanera a medida que la trama avanza. La tecnología SCOL, creada especialmente para juegos de estas características permite un acceso rápido al juego en Internet, así como la posibilidad de movernos a través de espectaculares gráficos en 3D y en tiempo real. ¿Te atreverás?

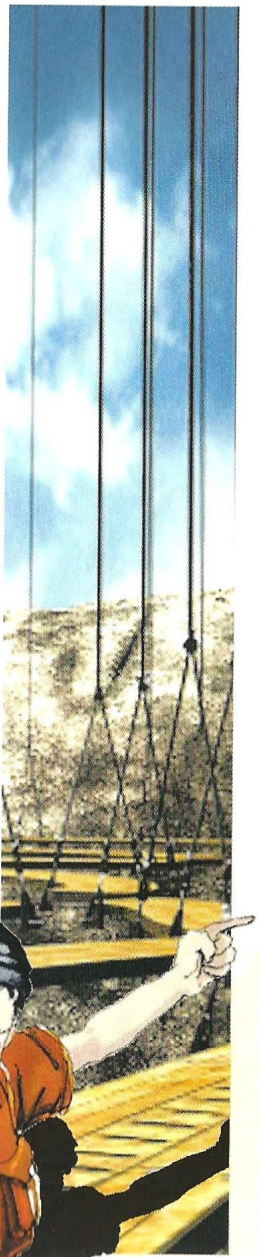
Herramientas

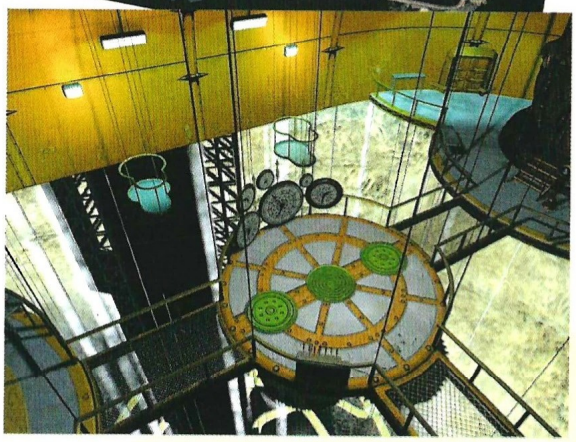
Aunque no está enteramente relacionado con el mundo de los juegos para PC, la verdad es que la existencia de estas herramientas para la creación de sitios 3D personales en Internet es tan interesante que no podemos dejar de apuntar con brevedad las posibilidades que pueden llegar a ofrecernos. Pues bien, como lo oyes: se trata de elementos que te permiten crear en muy poco tiempo un sitio 3D en Internet que puede ser visitado por cualquiera. Los nombres de estos productos son SCS y Cryonics.

Están especialmente diseñados para la creación de lugares virtuales, como si de habitaciones de una casa, por ejemplo se tratase; pero para dejar que puedan ser visitadas en la Red. Estas aplicaciones contienen menos información que un juego, y se trata de herramientas que te permiten diseñar tu propio entorno. El proceso es rápido, y sencillo, y el interfaz de la aplicación que te permite crear esos mundos resulta además muy amigable y novedoso.

Los llamativos elementos de trabajo permiten una buena comunicación entre el programa y el usuario: el conocimiento está muy estructurado y puedes aprender a realizar cosas complejas de forma muy sencilla. El programa, además, incorpora diversas bibliotecas que te permiten crear los elementos que desees dejando que cualquier usuario se mueva por el mundo que has dispuesto y pueda interactuar con él. Tanto los neófitos como quienes se consideren profesionales tienen su nivel de complejidad a la hora de usar la herramienta. La gran diversidad de elementos que ofrecen estas herramientas te permitirán manejarte como si de verdad estuvieras en un lugar real.

CRYO: El Futuro





En un principio fue la creación de juegos inmersos en universos nunca vistos, con posibilidades que se hallaban fuera del alcance de la mayoría de la gente. Fueron capaces de sorprendernos con títulos como Versalles, para el cual crearon un entorno único y un modo de interactividad del usuario con el juego realmente espectacular, asentando todo ello sobre las bases de guiones muy estudiados, y gráficos en verdad más propios de otras realidades y dimensiones que de la nuestra temporal.

La empresa ha crecido con el tiempo, de ahí que podamos explicar la avalancha de títulos que nos tienen reservados para este año, sin contar los que han salido ya. Esta vez ni siquiera el mundo de la acción, ni el de los deportes han escapado a su influencia. Siguiendo con la línea de producciones de corte histórico, y un saber hacer digno de la calidad con que aparecen sus productos en el mercado, han probado suerte con elementos legendarios o propuestas literario–cinematográficas que han readaptado para nosotros y nuestros PC's de forma magistral.

Han sido muchas las noticias a que hemos tenido acceso en nuestra visita a las oficinas de esta productora, pero de entre todas las preguntas realizadas, una ha quedado impresa en nuestra mente, y es la que nos respondió uno de los máximos responsables cuando le preguntamos cuál era el verdadero sueño de Cryo. Bajó la cabeza, se demoró en responder unos instantes, y al final dijo "que todos, desde los 3 hasta los 90 años, puedan jugar".

En verdad que fue una respuesta maravillosa. Casi el lema de la compañía, que ahora está intentando convertirse en editora global de juegos listos para ser disfrutados bajo cualquier soporte. Y es que desde que la empresa fue fundada en 1992, ha sido reconocida como uno de los mejores estudios de creación de juegos –a la vista está–. Estudio que pretende a través de su división Cryo Networks, asentarse en la Red y tratar de llevar hasta la compleja tela de araña productos que hace unos años eran impensables. Elementos para ocupar nuestro ocio y enriquecernos de tal forma que el aburrimiento no tenga cabida en ellos.

Podríamos enumerar muchas características propias en esta fábrica de sueños, pero son tantas que asustan. Estamos hablando de una de las más importantes productoras de juegos del mundo, creadores de universos virtuales que sostienen en su poder la realidad de unas mentes que siguen trabajando sin parar, capaces de sorprendernos una y otra vez con su trabajo. Por eso queremos animarlos desde aquí a que sigan compartiendo sus sueños con nosotros.

Cryo distribuye sus productos en España a través de Friendware. Podéis visitar su web en Internet para estar al día de sus lanzamientos: www.friendware-europe.com

Tv

Publicidad

Publicaciones Impresas

américa ibérica

Internet

www.eai.es

Producción Audiovisual

Portales Verticales

Distribución de Prensa

Marketing Promocional

América Ibérica, un Grupo de comunicación presente en todo el mundo de habla hispana, evoluciona hacia nuevos mercados aportando **contenidos** y servicios a diferentes negocios y plataformas (televisión, internet, publicidad, distribución de prensa, editorial...)

EDITORIAL AMERICA IBERICA, S.A.
Miguel Yuste, 26 • 28037 Madrid • Tel.: 91 304 55 42 • Fax: 91 327 24 02

IMAGEN LIMITE

Suscríbete a

COMPUTER GAMING WORLD

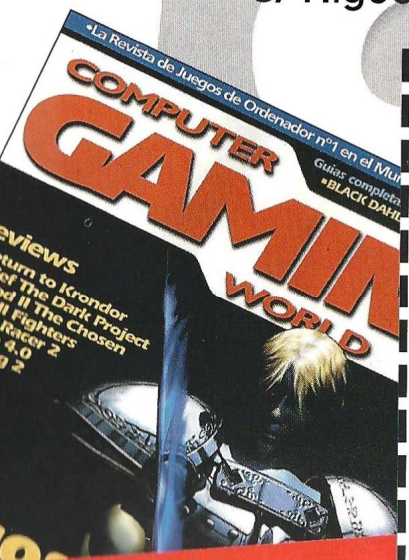
20%

Consigue cada mes, en tu propia casa, la información más completa sobre el mundo de los juegos de ordenador, ahorrándote el 20% del importe al suscribirte a

COMPUTER GAMING WORLD

Envíanos este cupón a:

Editorial América Ibérica, S.A. (dpto. de suscripciones)
C/ Miguel Yuste, 26 - 28037 Madrid Fax 91 327 24 02



¡GRATIS CADA MES UN JUEGO COMPLETO!

BOLETIN DE SUSCRIPCION

Tienes derecho a acceder a la información que te concierne recopilada en nuestro fichero de clientes, y cancelarla o rectificarla de ser errónea. Si no deseas recibir más información sobre nuestra empresa u otros productos indícalo con una X en la casilla. ☐

☐ **Sí**, deseo suscribirme a **Computer Gaming World** durante un año (12 números) al precio especial de **6.240 pts.** en lugar de 7.800 pts.

1er apellido _____
2º apellido _____
Nombre _____
Domicilio _____
C. Postal _____ Población _____
Provincia _____
Fecha de nacimiento _____ CIF/DNI _____ Telf. _____
Forma de pago:

☐ Giro Postal nº _____ de fecha _____
☐ Contrarreembolso
☐ Tarjeta Visa nº _____ / _____ / _____ / _____
☐ Tarjeta American Express nº _____ / _____ / _____

Firma:

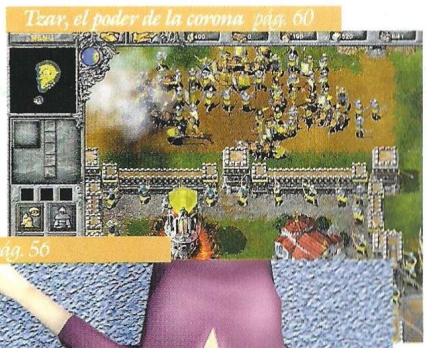
Fecha de caducidad ___ / ___ / ___

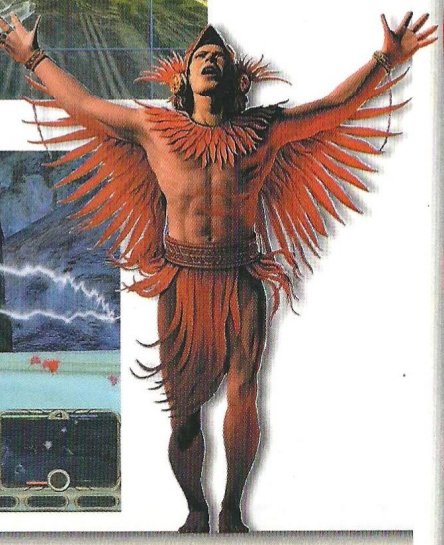
COMPUTER GAMING WORLD

IMAGEN LIMITE

Reviews

52 ..... Aventura/Rol
56 ..... Estrategia
70 ..... Acción
78 ..... Deportes
80 ..... Simulación





Así puntuamos en CGW

imprescindible

Entre 5 y 4 CD's, obtendrán esos escasos, pero memorables juegos en los que casi todo es realmente bueno. Son pocos, pero como dicen los gallegos, "haberlos, haylos".

muy bueno

De 4 a 3 se merecerán esos títulos de gran calidad a los que tan sólo les faltó la guinda final para haber obtenido el codiciado sobresaliente. Aún así merece la pena seguirles la pista.

bueno

El segmento de 3 a 2 quedará reservado a producciones que, por extraños designios achacables a las musas de los programadores, resultaron poco afortunadas.

pasable

Bastante peor parados saldrán los que solamente obtengan de 2 a 1, es decir, suspenso total y absoluto. Pese a todo no son ni mucho menos los peor parados.

bajo mínimos

Los peor parados con diferencia serán aquellos juegos que obtengan menos de 1 CD, es decir, aquellos escasos, pero lamentables juegos en los que casi todo es un puro despropósito.

Un sueño hecho realidad

Nox

La primera impresión al ver Nox hace menos de un año en el E3 fue que se trataba de un clon de Diablo. Después de verlo durante horas, la conclusión es que mejora el juego de Blizzard en todos los aspectos. Por fin Westwood ha hecho algo realmente bueno.

Aún teniendo la idea de que era un clon de Diablo, también sabíamos que Nox era un juego de rol, y eso daba mucho, mucho miedo, especialmente después del último –esperemos que así sea– Lands of Lore. Pero todo el mundo puede volver al buen camino, incluso Westwood.

Nox adopta la filosofía de juego de Diablo, y también su sistema de representación en pantalla (una perspectiva isométrica). Hay tres personajes a elegir, pero a diferencia de Diablo, con cada uno se juega una aventura muy distinta que desemboca en un final similar, pero no idéntico. Además, las posibilidades multijugador de Nox son muy amplias.

El argumento está en la línea de cualquier novela fantástica contemporánea: Jack, un mecánico de coches que vive en una caravana, tiene un precioso orbe luminoso encima del televisor. La imagen de la tele se va, y mientras Jack la emprende a golpes con el aparato, el orbe se ilumina y eleva sobre ambos. Un portal se abre en medio del aire, y Jack y su televisor son arrastrados hasta Nox, un mundo de montruos, magos y caballeros. Su único pensamiento es volver a casa.

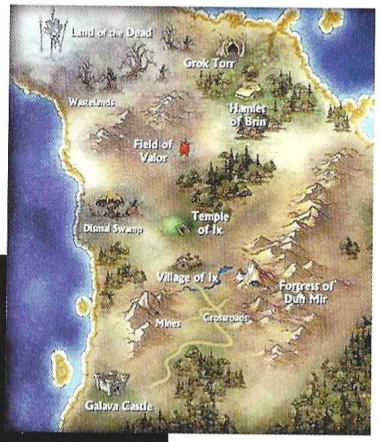
La culpable de todo esto es Hecubah, una hechicera bastante desquiciada que necesitaba el orbe de Jack para apoderarse de Nox. Su plan incluye levantar un ejército de muertos vivientes, utilizar mercenarios, monstruos de toda clase y, por supuesto, matar a Jack. El joven no sólo tendrá que encontrar la forma de regresar a su querida caravana, sino que se verá obligado a salvar Nox.

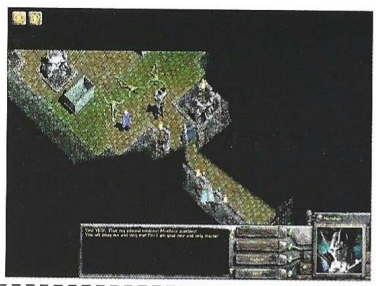
Tres narraciones diferentes

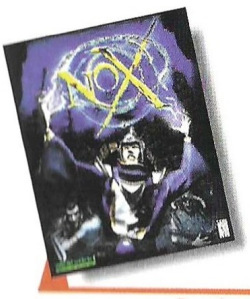
Para ello podrá elegir convertirse en guerrero, mago o una especie de druida. Las habilidades del primero son obvias. El mago puede emplear todo tipo de conjuros, mientras que el druida (conjurer en el juego) tiene a su disposición un amplio repertorio de control e invocación de criaturas de la naturaleza. Jugar con cada uno de ellos es una experiencia radicalmente diferente: el punto de inicio de la aventura es distinto, el desarrollo también, y el final varía para cada personaje.

Todos los personajes tienen unas habilidades propias: magia en los dos hechiceros y distintos ataques y gritos de guerra en el caso del guerrero. Además, hay posibilidades tan interesantes como poner trampas y utilizar los objetos del escenario de forma realmente interactiva. Por ejemplo, con unos barriles de agua se puede apagar un incendio, o con los restos de un cajón conseguir un arma improvisada muy afilada.

El interfaz es uno de los aspectos más brillantemente resueltos: sencillo y no estorba en pantalla. La ficha del personaje puede estar permanentemente oculta hasta que sea necesario realizar cambios en el inventario, al igual que el libro de hechizos. Para la magia y habilidades del guerrero, existen múltiples juegos de cinco unidades a las que hay asignada una tecla de acceso rápido. En el caso de los objetos de primera necesidad, como pociones de curación, maná y antídotos, también hay teclas de acceso rápido. Todas ellas están superpuestas al icono del objeto, de forma que no







Precio: 6.990
Requerimientos: Pentium 200 MHz, 32 MB de RAM, 300 MB libres en disco duro, SVGA c/2MB, CD-ROM 8x, tarjeta de sonido, ratón, Windows 95/98
Nº de jugadores: 1 o varios
Editor: Westwood Studios
Distribuidor: Electronic Arts

haya problemas para recordarlas. Por otro lado, jugar a Nox es tan sencillo como mover el ratón y pulsar sus dos botones: con el derecho se corre o camina en la dirección marcada por el cursor, y con el izquierdo se usa el arma.

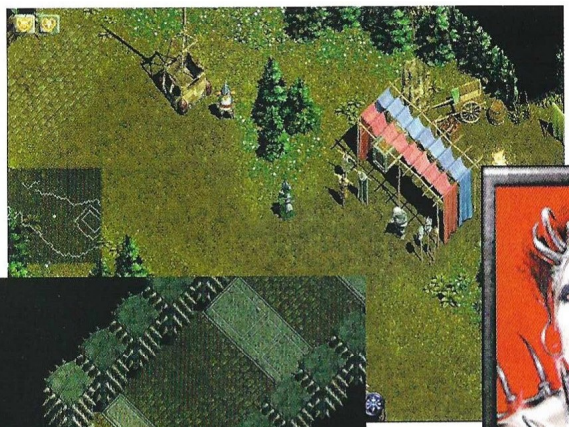
Una atmósfera envolvente

Pero sin duda, la estrella de Nox es la ambientación. Los gráficos son soberbios, y presentan una gran variedad de escenarios con gran detalle sin menoscabo de la jugabilidad. En cuanto al sonido, puede llegar a ser tan inquietante como en Diablo, Resident Evil o cualquier otro juego de primera línea. Esto, unido al sistema de visión real que incorpora Nox, proporciona una experiencia terriblemente adictiva. Este sistema de visión hace que sólo se vea lo que entra dentro del campo de visión del personaje, utilizando los parámetros de rango de una persona normal.

Otro aspecto destacable es la inteligencia artificial, que lleva a los enemigos a comportarse de una forma lógica y racional: si ven que están sufriendo muchas heridas, se retiran para intentar recuperarse o buscar refuerzos. Esto ocurre evidentemente con determinados tipos de criaturas, mientras que otras siguen la filosofía de matar o morir en el intento. El único punto flojo dentro de este apartado es la búsqueda de caminos, más concretamente la detección de obstáculos: si una araña quiere avanzar y hay una piedra en medio, empujará la piedra hasta que decida que tiene el camino libre.

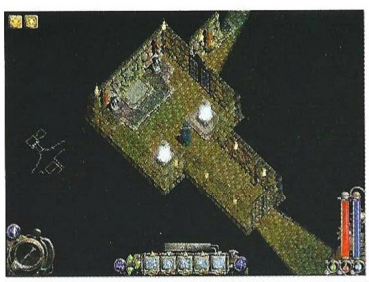
El que Nox haya salido antes que Diablo II, y que además esté tan bien, no quitará fans al juego de Blizzard, pero al menos les proporciona algo con lo que entretenerse. Siendo el primer título de este tipo creado por Westwood, es sorprendente que no tenga casi defectos. Eso sí, hay uno muy importante que demuestra una vez más lo poco importante que parece que es el mercado español para Westwood y/o Electronic Arts: a excepción de la caja y el manual, el resto del juego está completamente en inglés.

Nox es tan sencillo como mover el ratón y pulsar sus dos botones



El truco es...

Ve eliminando enemigos poco a poco, sin meterte en aglomeraciones donde te superen en número. Utiliza los elementos de tu entorno para favorecer tu posición, atrincherándote detrás de barriles y cajones o bloqueando puertas con ellos.



Calificación

Nox

Pros: El guión, la ambientación y el desarrollo de los diferentes personajes son fabulosos. Nox ofrece tres aventuras similares pero distintas en un mismo juego.

Contras: Los textos de pantalla y las voces están en inglés. El juego se ralentiza en algunas zonas.

Juguetes de los dioses

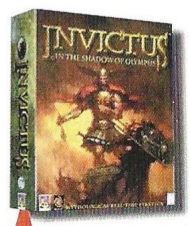
Invictus

Los dioses del Olimpo –para variar– están peleados, y una vez más utilizan a los hombres y semidioses para dirimir sus diferencias. Mientras Zeus mira hacia otro lado, Poseidón y Atena se apuestan el futuro de la humanidad,

Aunque hace mucho tiempo que el panteón griego no forma parte de un juego, no es precisamente una novedad. Ya en tiempos del Spectrum había títulos como The Gift of the Gods que bebían de la mitología griega intentando desarrollar una trama.

El argumento de Invictus es como si alguien hubiera reunido los guiones de unos cuantos capítulos de las series de televisión Hércules y Xena, y los hubiera metido en una coctelera para sacar un puñado de historias que nadie se ha molestado en hilar para formar un todo coherente. El que dos dioses se peleen y pongan el desenlace de su disputa en manos de hombres y semidioses como Hércules, Electra, Ícaro y Perseo, tampoco es nada del otro mundo.

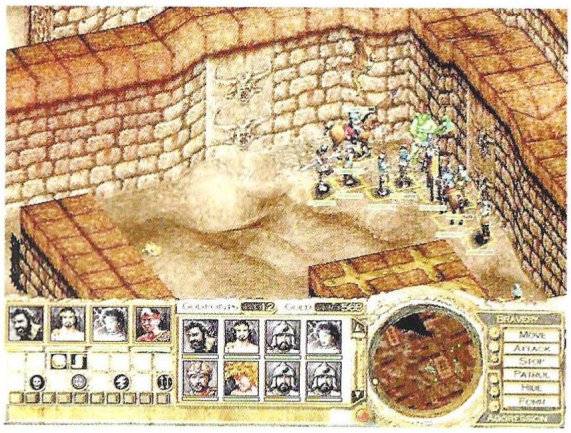
Mezclando elementos de rol y acción con ligeros toques de estrategia caótica en un escenario 3D, Invictus pone al jugador al frente de un grupo de héroes, y de hombres corrientes que deben convertirse en héroes. La mecánica del juego es muy similar a la del reciente Hazard, y si bien éste es inferior técnicamente, Invictus está más o menos a su altura.



Precio: 7.990
Requerimientos: Pentium 266, 64MB de RAM, 300 MB libres en disco duro, SVGA, tarjeta de sonido, CD-ROM 4x, ratón, Windows 95/98
Nº de jugadores: 1 o varios
Editor: 14º East/Quicksilver
Distribuidor: Virgin

Una joya de la inteligencia

Los desarrolladores del juego han creado un engine 3D muy parecido al de Hexplore, aunque mucho más manipulable en cuanto a posiciones de cámara. Sin embargo, no han tenido el detalle de incluir algunos elementos visuales que permitan detectar unidades que se encuentran detrás de una estructura, por ejemplo. Continuando con los aspectos tecnológicos, hay que destacar también que el sistema de inteligencia artificial que se ocupa de indicar a las unidades por dónde llegar de un punto a otro del mapa al recibir una orden de movimiento, dista mucho de resultar inteligente. Grandes rodeos, atascos y otras situaciones desesperantes son frecuentes en Invictus.



En el apartado gráfico hay bastante detalle, pero también una soberana monotonía cromática que termina cansando mucho. Sucede lo mismo con las voces que aleatoriamente ofrecen las unidades como respuesta a las órdenes asignadas: son poco imaginativas y muy repetitivas.

Luchar en Invictus es además toda una hazaña, sobre todo si se consigue salir victorioso de un combate. Los problemas de aglomeración de unidades (puedes llevar un máximo de 20) y enemigos se exacerban en los mapas de ciudades y sitios cerrados con

Invictus pone al jugador al frente de un grupo de héroes y de hombres corrientes que deben convertirse en héroes

paredes, caminos por los que sólo 3 ó 4 unidades pueden circular alineadas. El resto de las peleas son "a mogollón", como cuando en Starcraft envías una horda de Zergs a arrasar la base enemiga. ¿De qué sirve poder asignar órdenes concretas si luego las unidades terminan haciendo lo que les da la gana?

En la variedad está el gusto

Puesto que el juego está basado en llevar un grupo de personajes, es obvio que éstos se mantienen de una misión a otra si sobreviven. Pueden conservar los objetos encontrados, y acumulan experiencia para mejorar sus habilidades a costa del oro conseguido. Los héroes además pueden utilizar un poder semidivino como lanzar rayos o provocar terremotos. El resto de personajes (arqueros, lanceros, minotauros y demás) tiene que conformarse con sus armas y rezar para que no les machaquen mucho.

Pero no todo es malo en Invictus: las misiones ofrecen objetivos bastante variados, aunque también es cierto que cuando quieres ponerte a explorar el mapa una vez derrotado el enemigo para coger los objetos que hayas podido dejarte por ahí, aparece un contador que te echa del escenario en cuestión de segundos. En muchas misiones no sirve para nada intentar explorar primero el mapa, porque hay que alcanzar el objetivo en un tiempo determinado y si finaliza el plazo, has fracasado. Concluyendo, Invictus tiene más agujeros que un colador, y lo que no tiene son elementos que persuadan para jugarlo. De todas formas, está muy bien que salgan títulos como este al mercado, porque así hay una base para comparar los demás y, a veces, se descubre que otros juegos aparecidos con anterioridad que parecían malos, no lo son tanto gracias a la comparación.

El truco es...

Asigna grupos utilizando las teclas numéricas para tener un fácil acceso a ellos cuando las unidades se desmanden, y poder así dar órdenes que quiten hierro a las situaciones comprometidas.

Calificación

Invictus

Pros: Se pueden emplear formaciones y crear atajos de teclado para establecer grupos. Los gráficos son muy detallados.

Contras: Invictus está completamente en inglés. La inteligencia artificial no merece llamarse tal cosa. El guión es una amalgama de historias incoherentes entre sí.

Su destino en nuestras manos

Los Sims

Desde que se anunció fue uno de los juegos más esperados. Por fin podríamos saber que es lo que pasaba dentro de las casas de las ciudades que creábamos en Sim City. Con Los Sims, pasamos una barrera en los juegos de simulación y estrategia. Ahora somos dioses.

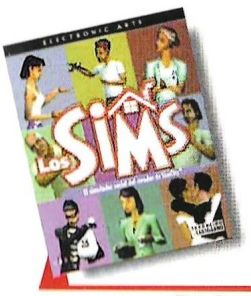
Desde siempre, la gran mayoría de nosotros, hemos añorado la idea de poder dominar con nuestras propias manos y mentes las vidas de nuestros semejantes. Es decir, suplantar a un ente superior y divino que gobierne los designios de esas personas, y ser capaces de decidir por ellos la vida y sueños de unas criaturas listas para obedecer todo lo que les mandemos. Pues bien, Maxis nos da ahora la oportunidad de hacer realidad estos deseos, y llevando un poco más allá la idea intuida en sus anteriores simuladores de Sim City, nos ofrecen ahora Los Sims, el primer simulador de vidas disponible en un ordenador.

Lo más parecido que habíamos visto a este juego con anterioridad fueron esas horrendas mascotas virtuales, de nombre Tamagotchi, que hace unos años invadieron nuestras casas y dieron más de un quebradero de cabeza a muchas familias, preocupadas porque el dichoso bicharraco no se muriera o pasara hambre. El planteamiento de Los Sims es mucho más complejo que el del bichito japonés, ya que aquí lo que se nos plantea es dirigir la vida de una persona, o varias, y tratar de que todo les vaya bien (aunque también se puede optar por llevar a un personaje a la mala vida y hacer de él/ella un verdadero desastre).

Lo primero que nos gustaría contaros es que en este juego, la felicidad se compra, como sucede al fin y al cabo tristemente en muchas ocasiones. Para que nuestros sims estén felices tenemos que comprar cosas por ellos, es decir, que si nos hacemos con la televisión de plasma, con una cama cómoda y un jacuzzi último modelo, nuestros personajes estarán la mar de bien. En cambio, si viven en una pocilga llena de basura, amueblada con una televisión en blanco y negro y una cama cuyo colchón sea de acero, pues darán mucha grima y nos odiarán de por vida. Si, señores, nos odiarán de por vida porque son capaces de dirigirse a nosotros, sus dioses, si ven que pasamos de ellos y nos dedicamos a hacerlos sufrir. De hecho, si el maltrato llega a límites insospechados, pueden llegar a morir, cosa que al principio puede parecer curiosa, pero que después se te queda una mala conciencia que para qué.

Con esta consumista y capitalista premisa (quedan avisados aquellos que luchen contra el sistema y demás) comienza uno de los juegos más divertidos y sorprendentes que hemos tenido oportunidad de ver en los últimos tiempos. Los Sims nos sitúan en un punto de vista superior, es decir, somos una especie de dioses que podemos hacer lo que nos venga en gana con estos ciudadanos virtuales. Lo primero que podemos hacer es elegir todas y cada una de las características de nuestros personajes. Desde su aspecto físico a sus rasgos psicológicos, en definitiva, todo lo que tenga que ver con ese sim. Si queremos un personaje huraño, introvertido y más feo que el menos agraciado de los hermanos Calatrava, está en nuestras manos. Si en cambio queremos crearnos un dechado de virtudes, más guapo que un san Luís, con un magnetismo social digno de un actor de Hollywood y que disfrute cuidando su cuerpo, pues también. Incluso, les podemos llamar como queramos, por lo que podemos considerarlos creaciones nuestras que a partir de cómo les concibamos, así serán el resto de sus días.

Tras elegir la personalidad y aspecto de nuestro personaje, pasaremos a darle una casa (hablamos



Precio: 6.990
Requerimientos: Pentium II 233, 32MB RAM, CD-ROM 4x, Tarjeta gráfica de 2MB, Windows 95/98, ratón y teclado
Nº de jugadores: 1
Editor: Maxis
Distribuidor: Electronic Arts

Nuestros sims reciben placer dependiendo de los bienes materiales que poseen

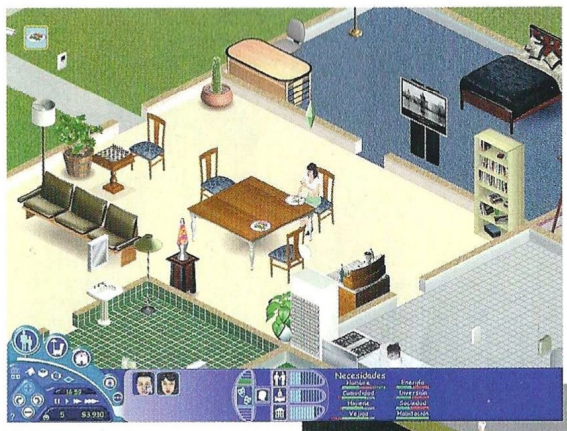
en singular por simplificar, pero siempre podemos escoger la "gestión" de una familia completa, lo que dificulta bastante la misión, al ser varias vidas las que tenemos que supervisar). En este momento, podemos optar por unas casas ya fabricadas o por construirla a nuestro gusto. El editor de casas es de lo más divertido y completo, y con él podremos hacer casi cualquier cosa que se nos ocurra. Desde elegir el color de los suelos de cada habitación, la pintura de las paredes de nuestro nidito, o el estilo de puertas y ventanas. Todo lo podemos escoger, también las dimensiones de las habitaciones. Después de construir la casa, pasaremos a amueblarla.

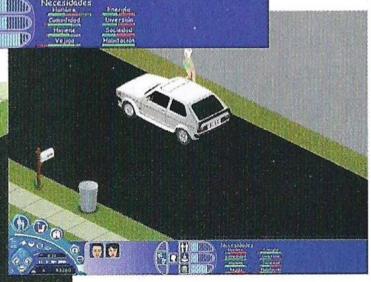
La pela es la pela

El aspecto económico es importante, por supuesto, ya que al principio se nos asigna una cifra determinada, y es todo lo que tenemos para comenzar a vivir más o menos cómodamente. Si gastamos mucho en una lujosa y espaciosa casa, tendremos muy poco para amueblarla, cosa bastante peligrosa, ya que, como hemos dicho antes, nuestros sims reciben placer dependiendo de los bienes materiales que tienen.

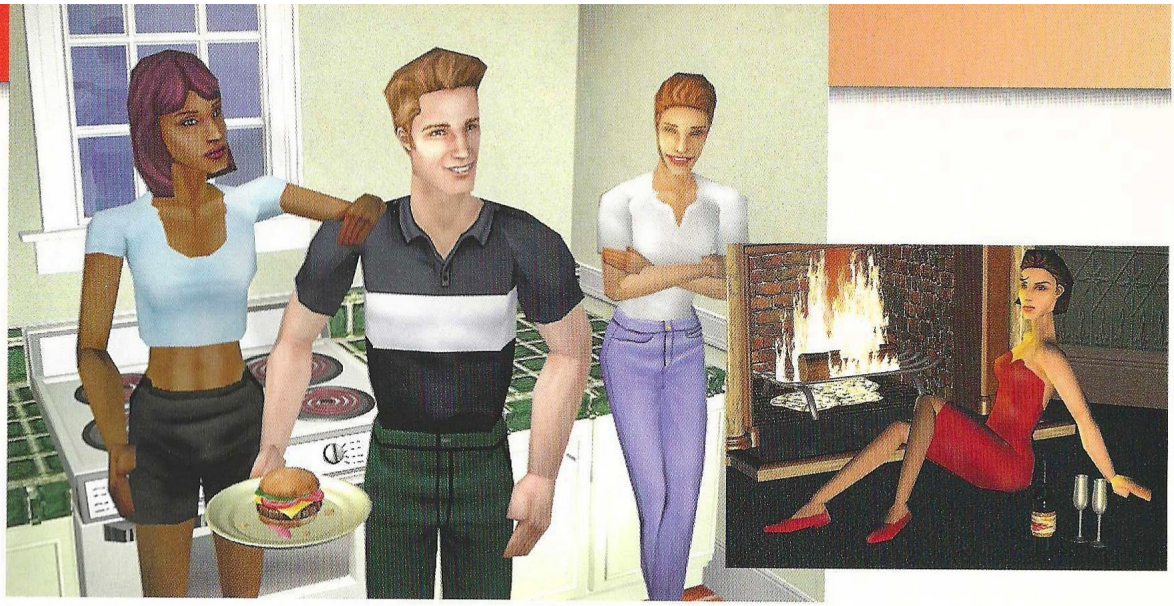
Podemos comprar de todo, instrumentos de ocio como televisores, equipos de alta fidelidad, máquinas de pinball u ordenadores. Para adornar nuestro hogar, tenemos un amplio catálogo de plantas, cuadros, figuritas, etc. Para la habitación, la cocina y el cuarto de baño también disponemos de múltiples muebles y apliques que, con algo de dinero y gusto, llenarán las a priori vacías estancias de la casa.

Por tanto, Los Sims es un juego de estrategia que mezcla tanto aspectos económicos como sociales. Nuestros sims, además de una cómoda y cálida casa, necesitan hacer amigos y mantenerlos. Este es también uno de los puntos clave de este simulador de vida, pues si nuestros sims no consiguen ser personas sociales, no podrán ascender en sus trabajos, ni podrán desarrollarse plenamente como seres virtuales. Según vayamos jugando, las exigencias sociales serán mayores. Hay que tener cuidado con no perder posibles amistades, principalmente porque después es complicado volver a recuperarlas. En este sentido, se echa bastante de menos la posibilidad de poder invitar a todos nuestros vecinos a nuestra casa para celebrar una fiesta o una barbacoa. Hay que ir llamando uno por uno a todos, y esperar a que acepten nuestra invitación. Con una sola orden se podría haber evitado esto, es decir, que a la hora de llamar por teléfono, existiera una opción de celebrar fiesta o algo parecido.

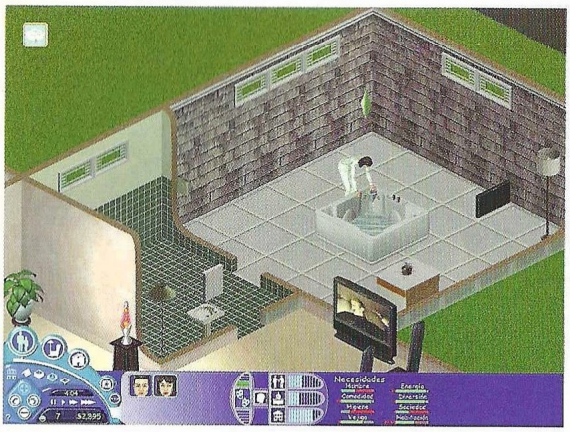


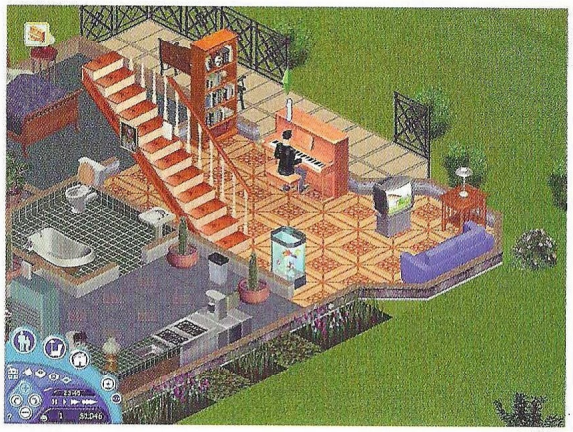


Los Sims



Si nos cansamos de un sim o no queremos seguir siendo su tutor, podemos crear más y jugar así un juego distinto





Otro de los problemas del juego es que el tiempo pasa demasiado rápido. Nos encontraremos con que habrá días que prácticamente sólo nos dará tiempo para ir a trabajar, comer algo y ver un rato la televisión. Hay que esperar hasta el día siguiente para poder llamar a nuestros amigos, o para poder jugar al ordenador un rato, porque el reloj de tiempo va a toda velocidad. Pero bueno, con una buena organización y algo de estrategia, se puede capear el temporal medianamente bien.

También somos nuestros vecinos

Los Sims nos ofrece la posibilidad de jugar además con los personajes que viven en nuestro vecindario. Incluso, podemos invitar a nuestro personaje principal a la casa de los vecinos y así poder entablar una buena amistad con nuestro sim en cuestión. También podemos amueblar sus casas, como si de hecho fueran nuestros personajes también. Al fin y al cabo, podemos hacer lo que nos plazca en este mundo virtual porque todos y todo están a nuestra disposición.

El juego en sí no tiene un fin como tal. No hay un objetivo más que mantener a nuestros personajes lo más dignamente posible, y tratar de que al fin y al cabo, imiten lo que todo humano quiere para sí: ser feliz. La dificultad de esta creación de Maxis no es muy alta, y haciendo los deberes cuando es necesario, enseguida se le "pilla" el truco para poder salir victoriosos en nuestra misión diviña. Aunque no haya un final al más puro estilo, siempre podemos crear otros personajes diferentes e intentar volver a repetir la hazaña. Las posibilidades son casi infinitas, porque este es un juego muy completo, y si nos cansamos de un sim o no queremos seguir siendo su tutor, podemos crear más y seguir así jugando un juego totalmente distinto.

El aspecto gráfico es notable. Este es un juego muy detallado, y os sorprenderéis más de una vez sonriendo al ver las evoluciones de estos curiosos personajes. La gran mayoría de los objetos están articulados o permiten interactuar con ellos, por lo que podemos observar con detalle con que cuidado se ha tratado gráficamente el juego. El interfaz es a su vez muy fácil de manejar, y con poco tiempo de práctica se consigue dominar todo el juego gracias a lo intuitivo de su manejo. Todo se controla con el ratón, y haciendo clicks sobre los diversos iconos que se nos presentan en pantalla. La consola de manejo de los sims es muy completa, y desde ella podemos acceder a todas las posibilidades de acción de las que dispone nuestro personaje. Desde la construcción, la herramienta de traslado de muebles o elementos en pantalla, o el manejo más propiamente dicho del sim. Todo está disponible y a nuestra mano.

Los Sims es, en definitiva, un juego divertidísimo que hará pasar muchas horas a todos los aficionados a la estrategia. Lógicamente, aquí no hay la acción de otros clásicos de este género, pero siempre es curioso y hasta morboso saber que tal lo haríamos como dioses.

El truco es...

Elabora un plan diario para cada sim cuando éste esté en el trabajo. Las necesidades básicas que necesiten deben ser cubiertas rápidamente primero, y después otras actividades. Así, cuando el personaje llegue a casa, tendrá muy claro todo lo que debe hacer.

Calificación

Los Sims

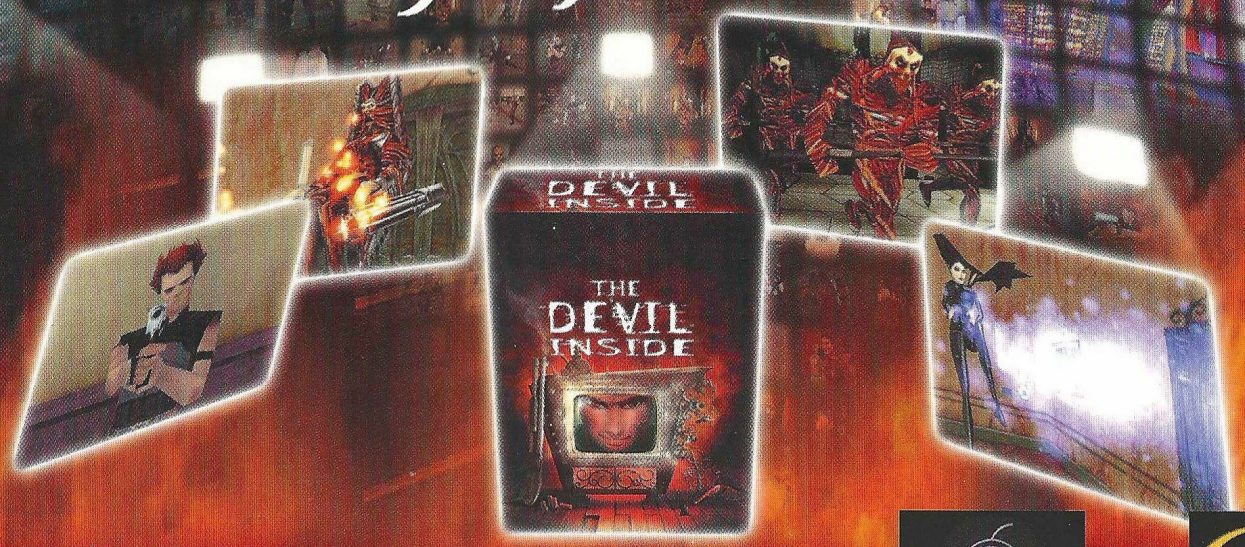
Pros: Original como pocos. Abre nuevas puertas a un género, el de la simulación de vida. Gráficamente está muy bien, y el sonido es sobresaliente.

Contras: Al pasar el tiempo tan rápidamente, es muy difícil controlar todas y cada una de las acciones de nuestro sim. Queda algo limitado por el hecho de que nuestro sim no pueda ir a las casas de sus vecinos y todo se limite a su hogar.

COMIENZA EL SHOW

THE DEVIL INSIDE

Grítarás, Lo pasarás mal pero...
...no podrás dejar de jugar.



Friendware
www.friendware-europe.com

DISTRIBUYE: Friendware
Francisco Remiro, 2, edificio A.
28028 Madrid
Tel. 91 724 24 80
Fax 91 725 90 81

PC CD-ROM

GAMESQUAD

cryo INTERACTIVE

© 2000 Cryo Interactive Entertainment. Todos los derechos reservados.

Lo mejor de una década de estrategia

Tzar

El poder de la corona

A veces, las sorpresas llegan de donde menos se esperan. Bulgaria irrumpe en el mercado internacional de videojuegos con un título de estrategia de aspecto muy, muy clásico. Pero detrás de ese aire tan familiar se esconde un título mucho más valioso de lo que puede parecer a primera vista.

Haemimont es el nombre de la compañía establecida en Sofia que ha llevado a cabo el desarrollo del juego. Hasta ahora, había ganado cierta reputación desarrollando aplicaciones para sistemas multiplataformas e Internet. En 1997 comenzaron el desarrollo de un título de estrategia con un objetivo en mente: todo aficionado al género debería encontrar lo que más le gusta de la estrategia en el título resultante. Tanto el que prefiera acumular tropas militares para aplastar sin piedad al enemigo o concentrarse en desarrollar sólo un puñado de unidades muy poderosas, como quien quiera llevar el árbol tecnológico de una civilización hasta su máxima expresión, recurrir a la magia negra y seres de otros mundos, poder crear y configurar con facilidad hasta el último detalle de las misiones y participar en largas campañas o mapas aleatorios, todo eso y mucho más deberá encontrarlo en Tzar.

Se suele decir que quien abarca mucho corre el riesgo de apretar poco. Afortunadamente, el equipo de Haemimont ha sabido desarrollar uno de los títulos más completos del mercado dotándolo del equilibrio adecuado en todo momento. Tzar es una modesta obra de arte. Modesta, porque no intenta nada nuevo en un género francamente trillado. Pero si quiere ser el mejor juego de estrategia posible; y ahí está su valor. En la habilidad con la que conjuga todos los aspectos que han enganchado al público de esos títulos que todos sabemos, para obtener un juego atractivo, elegante, sólido y con personalidad. Con unas posibilidades de juego enormes, que no dejan de sorprender en ningún momento.

Asesinato, opresión y venganza

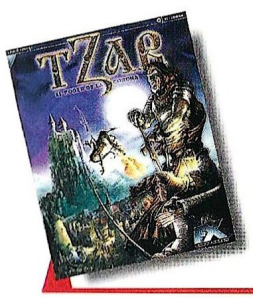
El cuerpo del juego lo constituye una campaña compuesta de 19 misiones que relata la lucha de Sartor por recuperar el antiguo trono familiar. Al comienzo de la historia, Sartor lleva una tranquila vida de campesino ignorante de su herencia familiar. Hasta que el mago Ghiron acude en su busca y le revela sus orígenes; cómo su padre, el rey Roan fue asesinado y el mago se encargó de esconder a Sartor para evitarle el mismo terrible destino. Ahora, con su ayuda y la de la guardia de Woolin, aún fiel al derrocado rey, debe recuperar el trono de manos del tirano y devolver la paz a su tierra.

El argumento se explica a través de diálogos entre los personajes que tienen lugar por medio de "bocadillos", al igual que en los comics. La ventaja de este método es que no rompe la continuidad del juego y permite que la historia avance en todo momento, incluyendo el transcurso de las misiones. Tzar cuenta una historia conocida, pero lo hace bien, marcando claramente las distancias entre lo que es el desarrollo de la campaña y las misiones independientes que figuran para quienes no quieran sujetarse al relato de una historia. Más allá del simple proceso "recolectar recursos/ generar unidades/ aplasta al enemigo/pasa al siguiente nivel", la inclusión de personajes secundarios relevantes para la historia –27–, los acontecimientos inesperados que tienen lugar durante el transcurso de las misiones y las variaciones en los objetivos que se pueden producir en cualquier momento impiden que Tzar caiga en la monotonía en ningún momento.

Otras civilizaciones

Fuera del modo campaña, Tzar ofrece tres civilizaciones con las que jugar. La historia de Sartor corresponde a la europea, pero a la hora de enfrentarse a las misiones independientes –7 predeterminadas, más las que se pueden generar en el modo "mapa aleatorio" y todas las que el jugador sea capaz de crear enteramente a su gusto con el editor de mapas–, es posible escoger también entre la árabe y la asiática. En total, 53 unidades diferentes y 67 estructuras repartidas entre las tres culturas. Las diferencias entre unas y otras son patentes desde el principio, pero aún se hacen más durante el transcurso del juego.

Cada civilización cuenta con sus propias tecnologías –hasta 84–, pero no todas siguen el mismo desarrollo. Principalmente, hay cuatro caminos posibles a investigar: la guerra, el comercio, la magia y la religión. Para ini-



Precio: 2995
Requerimientos: Pentium 166, 32MB de RAM, ratón, tarjeta de sonido, ratón, tarjeta gráfica 2 MB, Windows 95/98/2000/NT,
Nº de jugadores: De1 a 8
Editor: Infinite Loop/ Haemimont
Distribuidor: FX Interactive

ciarse en cualquiera de ellos, el jugador ha de levantar primero una cara estructura que le permite acceder a sus ventajas, pero el elevado coste hará difícil que pueda llegar a conseguir siquiera dos en una misma partida. De acuerdo con la elección, el jugador podrá crear poderosos ejércitos, estudiar tácticas de asedio y preparar espías; o sobornar al enemigo aprovechando los recursos económicos y contratar mercenarios para hacer el trabajo sucio; sumergirse en la magia y emplear hechizos –hasta 15– como la lluvia de fuego, congelación o la resurrección de los muertos, además de poder crear nueve criaturas fantásticas, incluyendo dragones, fantasmas, golems de piedra, fantasmas, etc; y en el caso de la religión, sanar a los heridos y entrenar a tus topas en el fanatismo que conlleva una "jihad" o una cruzada santa.

Tzar también presenta algunas pinceladas de rol. Gastando el dinero adecuadamente, las unidades serán capaces de adquirir experiencia en los combates, lo que más adelante puede suponer una gran diferencia cuando un puñado de hombres se enfrente a un ejército claramente superior.

Época sombría

Gráficamente, Tzar alcanza un nivel muy alto debido principalmente a las animaciones de los personajes y algunos espectaculares hechizos y seres fantásticos. Curiosamente, el tono general resulta un tanto sombrío en contraste con la luz que dominaba todos los escenarios de Age of Kings, quizá como particular muestra del lugar de donde proviene. Hay una considerable variedad gracias a los diferentes tipos de terrenos y condiciones

Gráficamente, Tzar alcanza un nivel muy alto debido principalmente a las animaciones de los personajes y algunos espectaculares hechizos y seres fantásticos

Tzar

Fuera del modo campaña, Tzar ofrece tres civilizaciones con las que jugar

climatológicas que los aquejan. La música también merecería elogios, si no fuera por la pobre calidad con que es reproducida. Pese a ello, las melodías centroeuropeas que acompañan enganchan y no se hacen molestas durante las horas de juego.

Es difícil hacer justicia en unas pocas líneas a las múltiples posibilidades de juego que recoge el juego que ha servido como debú a Haemimont. Pero si podemos afirmar que jugar a Tzar es casi una obligación, tanto para los curtidos en el género de la estrategia en tiempo real como para aquellos que busquen un buen título para introducirse. Además, los aficionados españoles pueden sentirse afortunados por la excelente presentación del producto que ha llevado a cabo FX por un precio sumamente competitivo. Un ejemplo a seguir, claramente, en todos los sentidos.

El truco es...

Estudiar los manuales que acompañan el juego es necesario dada la inmensa variedad de posibilidades que presenta Tzar. El juego puede resultar difícil, y conocer las cualidades, defectos y los tipos de unidades que sólo da el conocer un arte u otro, es imprescindible para triunfar.

Calificación

Tzar, el poder de la corona

Pros: Tzar recoge todo lo bueno que ha dado el género a lo largo de la última década, sin imperfecciones aparentes. Buen nivel gráfico, especialmente en lo que concierne al diseño de unidades y sus animaciones. Concede más importancia al elemento puramente estratégico de lo habitual y la acción está conducida por el argumento en todo momento. Estupendo precio y presentación.

Contras: No presenta nada que no se haya visto antes, pero pocas veces de una manera tan perfeccionista y elaborada. Lástima de sonido.

•COMBATE• •ENTORNO 3D• •MULTIVISIÓN•

GOAKY 17

Comienza la acción.

Friendware
www.friendware-europe.com

DISTRIBUYE: Friendware
Francisco Remiro, 2, edificio A.
28028 Madrid
Tel. 91 724 24 80
Fax 91 725 90 81

PC CD-ROM

Textos y voces CASTELLANO

METROPOLIS SOFTWARE HOUSE

TopWare INTERACTIVE

© 2000 TopWare Interactive. Todos los derechos reservados.

El arte de especular

Wall Street Tycoon

Si alguna vez has deseado manejar los índices de la bolsa, o aprender a ganar dinero comprando y vendiendo los valores del mercado, éste es tu programa. Pero cuidado, a mayor riesgo mayor beneficio, pero claro, también más posibilidades de perderlo todo.

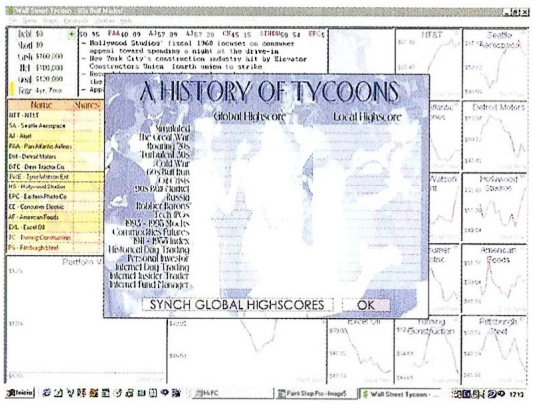
Wall Street Tycoon es esencialmente, un programa gestor de índices y valores que enseña a especular, vigilar e invertir recursos económicos y financieros. La inmensa mayoría de estos recursos los encontraremos en el capital que gestionamos como "brokers" de otras personas o inversores o incluso de nuestro propio bolsillo.

Maestro de bolsa

Sorprendentemente, cada día muchas más personas se arriesgan con la llegada de Internet, a comprar y vender valores de bolsa. Los escasos réditos e intereses que ofrecen las entidades financieras, hacen que muchas personas prefieran la bolsa. Para todas aquellas personas que hacen de esta actividad, no sólo una manera de ganar más dinero sino también su pasión, se encontrarán con este juego como pez en el agua. Podremos estudiar gracias a los análisis de mercado, la forma más oportuna de invertir nuestro dinero y observar la información bursátil en tiempo real en unas pantallas en las que seleccionaremos las empresas que nos interesan. También estudiaremos cuidadosamente la memoria de la compañía, inversores y beneficios. Seremos incluso aconsejados en las tendencias al alza y a la baja. En resumen, un auténtico profesor bursátil, que nos enseñará todos los trucos para sobrevivir en medio de la más absoluta especulación.

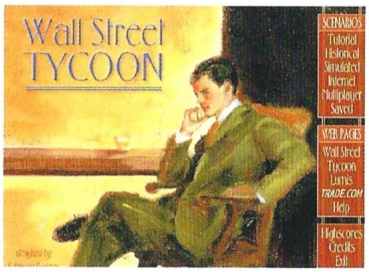
La avaricia rompe el saco

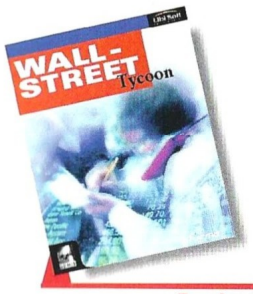
Más vale invertir con poco riesgo que perderlo todo, pero aún así, podemos arriesgarnos, pues esto sólo es un juego. Su aparta-



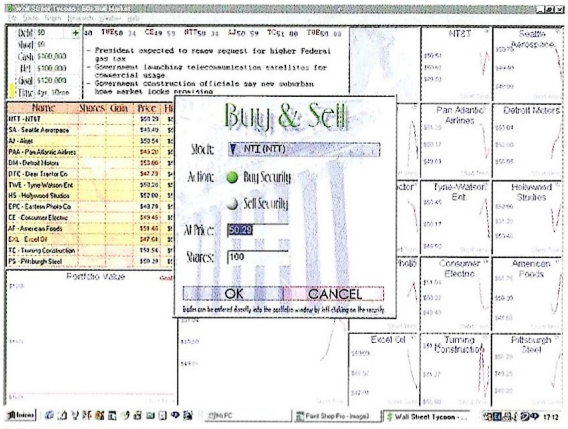
El truco es...

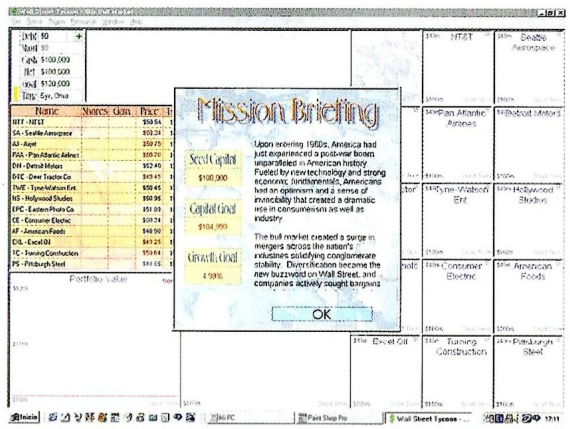
Observa muy bien los índices de la bolsa y las cotizaciones a la baja y al alza. Puedes preferir invertir con riesgo, pero las pérdidas pueden ser cuantiosas, invierte mejor en empresas de bajo riesgo y vende rápido. Recuerda que muchos pocos hacen un mucho.



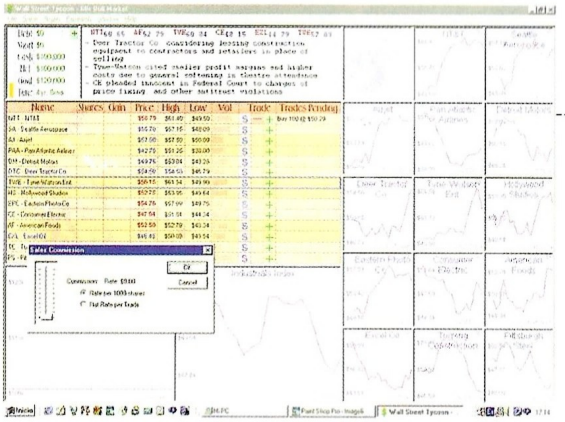


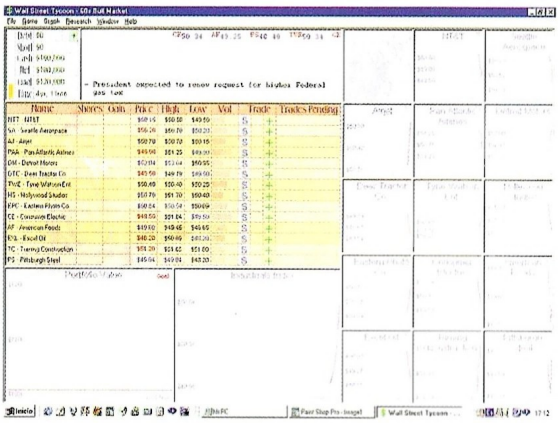
Precio: 6.995
Requerimientos: Pentium, 16Mb de RAM, Windows 95/98, SVGA, CD-ROM 4x, ratón, tarjeta de sonido
Nº de jugadores: 1
Editor: Lumis
Distribuidor: Ubi Soft





Wall Street Tycoon es un programa gestor de índices y valores que enseña a especular, vigilar e invertir recursos económicos y financieros





do gráfico es modesto, pero las pantallas cumplen bien con su misión que es la de mostrarnos la información. El programa tiene grados de dificultad sleccionables en los que tanto el capital base es inferior, como los riesgos más elevados.

Además de ello, tenemos la posibilidad de jugar en internet y la de poder acceder a un sitio Web de Wall Street Tycoon qu está a nuestra completa disposición, en donde podremos jugar con otros e intercambiar información y actuar como verdaderos "brokers" en un mundo financiero simulado es toda una ventaja. Quién sabe si jugando aquí podremos llegar a entender y manejar el complejo mundo de la bolsa... de momento es una estupenda forma de entrenarnos para conseguirlo.

Calificación

Wall Street Tycoon

Pros: Un excelente gestor de comercio, desarrollo y estrategia de mercado. Buenos gráficos, un estupendo tutorial que se hace imprescindible si nuestros conocimientos de bolsa no andan finos y un interfaz bastante sencillo, así como una buena cantidad de misiones y escenarios por separado.

Contras: Es un programa muy específico para un sector muy definido. Si no se es un gran aficionado a la bolsa, es normal perderse entre tantos valores e índices. A veces el juego transcurre de forma tediosa, esperando a que los índices suban y rezando para que no bajen.

CD ROM'S EN CASTELLANO A UN PRECIO INCREIBLE

CD CIENCIAS OCULTAS. 2.995 ptas.
Lo mejor en programas esotéricos y de adivinación. Programas para echar las cartas del Tarot, horóscopo, cartas astrales, biorritmos...

CD AJEDREZ. 2.995 ptas.
El CD ideal para todo buen aficionado al ajedrez o, también, para aquel que desea aprender a jugar. Con más de 10.000 partidas de maestros, reloj profesional, tutor interactivo asi como editor de tableros y partidas.

CD DISEÑO. 2.995 ptas.
Todo lo necesario tanto para el diseño artístico como el técnico: programas de CAD, de Rotulación, de Fractales, imágenes Clip Art y programas de Diseño Artístico.

CD ENSEÑANZA. 2.995 ptas.
Programas para el aprendizaje de Matemáticas, Inglés, Física, Química, Geografía y Mecanografía. Cursos de Windows, MS-DOS, Lotus y Wordperfect; así como un generador de Exámenes tipo Test.

CD DEPORTIVOS. 2.995 ptas.
Para los aficionados al deporte en general y para los que les gustan los juegos deportivos en el ordenador. Aquí encontrarás juegos de baloncesto, golf, fútbol, tenis, bolos, carreras de caballos...

CD JUEGOS DE ESTRATEGIA. 2.995 ptas.
Demuestra tus conocimientos de estrategia y sangre fría para conducir a los ejércitos bajo tu mando a la victoria final en toda la variedad de situaciones, escenarios y guerras que aquí te proponemos.

CD SUPER INGLES. 2.995 ptas.
La herramienta ideal para que toda la familia pueda aprender Inglés. Sirve para todos los niveles. Perfeccionamiento de gramática y pronunciación, test, juegos y preparación para exámenes reconocidos como el First.

CD JUEGOS WINDOWS. 2.995 ptas.
Los mejores juegos completos de todo tipo para entorno Windows.

CD JUEGOS MS-DOS. 2.995 ptas.
Juegos variados y de calidad para entorno MS-DOS.

CD SUPER-PORNOS. 2.995 ptas.
Películas eróticas reales, a todo color y de gran calidad.

OFERTA ESPECIAL: ¡PIDA TRES Y PAGUE SOLAMENTE DOS!

PIDA POR TELEFONO AL **902 120 130**,
POR FAX AL **918 960 510**
O POR CARTA A:

PRIX INFORMATICA
APARTADO 93
28200 S.L. ESCORIAL (MADRID)
SOS AYUDA INFORMATICA 24 h.
Tel.: 906 421 850
prix@prix.com www.prix.com
SOLICITE CATALOGO GRATUITO

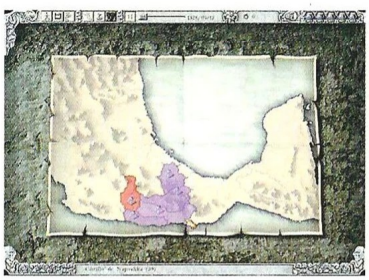
Un trabajo ímprobo

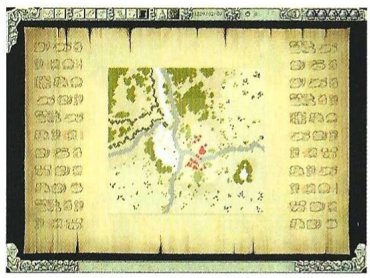
Theocracy

Cuando un estudio quiere hacer algo nuevo intentando dar a luz algo diferente dentro de un género tópico por definición, como es la estrategia en tiempo real, corre muchos más riesgos que ciñéndose al refrán "mejor lo malo conocido, que lo bueno por conocer".

Esto es básicamente lo que ha sucedido en Philos Laboratories: en su intento por desarrollar una aproximación poco convencional al género de la estrategia, mezclando elementos de diversa índole, han conseguido hacer todo lo contrario de lo que probablemente buscaban: un juego árido, duro y de dudoso interés para el aficionado a la estrategia –por no mencionar al resto de jugadores–. Y eso que el escenario y concepto iniciales parecían muy buena idea, pero una vez más, estamos ante un proyecto que tomó un giro equivocado en algún momento de su desarrollo.

Theocracy propone retroceder en el tiempo hasta el principio del ocaso del Imperio Azteca, muy poco antes de la invasión española. Las diferentes tribus han de ser unificadas en la medida de lo posible para hacer frente a la colonización, y esta tarea puede ser más difícil que derrotar al propio invasor. Individuos que fueron relevantes en aquellos últimos momentos del imperio, se revelan por primera vez ante el desconocimiento general de estos anónimos protagonistas de la historia que realizaron grandes hazañas para salvar a su pueblo.





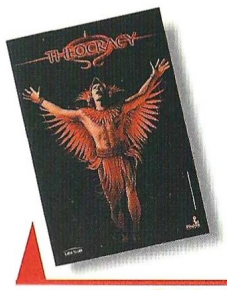
En dos tiempos

Lo que podría haber sido un buen juego de estrategia en tiempo real con un atractivo escenario, se transformó en un "novedoso" concepto: gestión estratégica. En su misión por la conquista, unificación y salvación del Imperio Azteca, el jugador debe controlar todo lo que está sucediendo desde un mapa general de Centroamérica, que está dividido en provincias. Dependiendo de la misión elegida, habrá una o más provincias bajo su control.

La filosofía del juego impone realizar, dentro de la provincia, lo que podría ser la gestión habitual en un juego de estrategia en tiempo real: asignar órdenes a las unidades para que construyan, trabajen en granjas, serrerías, se entrenen como militares, etc... Sin embargo el paso del tiempo cuando se está llevando a cabo todo esto, es relativo y no afecta al resto del juego. En el mapa general, hay un botón de pausa que activa el reloj, y entonces es cuando realmente empiezan a suceder cosas, desde nacimientos de esclavos a movimientos de tropas y comerciantes entre provincias. Es algo parecido –aunque de lejos– a Civilization Call to Power, donde se podía realizar la micro-gestión de las ciudades en la pantalla de la ciudad, y el resto en el mapa del mundo.

Si esto parece confuso, no lo son menos otros aspectos como la construcción de estructuras. En la provincia se pueden erigir toda clase de estructuras que están disponibles en el menú de construcción. Cuando se entra por primera vez en una misión, la provincia suele tener una serie de edificios ya creados. La cuestión es que todas las estructuras que se pueden construir están disponibles en este menú, aunque para erigir algunas sea necesario disponer de otras primero y además, las unidades generadas por ellas sean imprescindibles en la construcción. Para ilustrar este galimatías, nada mejor que un ejemplo: si se quiere construir un cuartel grande, hacen falta obreros y esclavos además de media tonelada de materias primas.

Los obreros sólo se obtienen educando esclavos en una escuela especializada, a razón además de 150 días de entrenamiento por obrero. El jugador puede dar la orden de construcción del cuartel, y ésta empezará con el número asignado de esclavos, pero sin obreros es imposible terminar. Entonces uno se pone a construir la escuela de obreros, pero resulta que ya ha malgastado cierta cantidad de recursos en el cuartel, con lo cual hay que esperar un tiempo para conseguir más recursos. ¿No hubiera sido más sencillo, como en la mayoría de los juegos, que las estructuras que requieren la previa existencia de otras, estuviesen ocultas hasta que se tenga lo necesario para iniciar la construcción?



Precio: 6.990
Requerimientos: Pentium 233 MHz, 32 MB de RAM, 200 MB libres en disco duro, SVGA, tarjeta de sonido, CD-ROM 10x, ratón, Windows 95/98 o Linux
Nº de jugadores: 1 o varios
Editor: Philos Laboratories
Distribuidor: Ubi Soft

El juego propone retroceder en el tiempo hasta el principio del ocaso del Imperio Azteca, poco antes de la invasión española

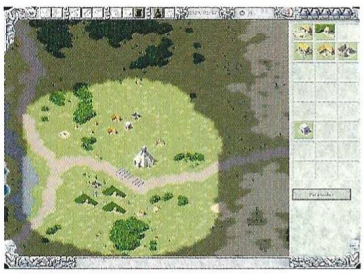
Prepárate a prepararte

Para que una estructura se termine de erigir, un esclavo finalice su entrenamiento, etc., hay que activar el paso del tiempo desde el mapa general. Lo mismo sucede para el movimiento de tropas. El reloj se detiene en caso de ataque o si se produce un hecho grave, como una hambruna en la provincia, permitiendo al jugador tomar las medidas oportunas. Los ataques, tanto si el jugador es atacante como defensor, tienen lugar en la vista de provincia.

Antes de que se produzca un enfrentamiento, es posible –y además necesario si se quiere tener alguna posibilidad de éxito– crear formaciones en base a jefes y soldados de diversas clases. Cualquier soldado se puede promocionar a jefe, y también se puede degradar a un líder. Para crear las formaciones, el juego pone a disposición del estratega una pantalla que presenta todas las unidades en los dos tercios izquierdos del monitor, y los jefes en el tercio restante. Entonces hay que llevar a cabo la "cómoda" y "divertidísima" tarea de arrastrar, una a una, las unidades sobre el jefe al que se quieran asignar. Después de tan animado proceso, se accede a una pantalla más donde se colocan las unidades sobre un tablero de ajedrez. Hay varias formaciones predefinidas y se pueden crear las que se quieran personalizadas.

Bastantes minutos después, ya está uno listo para combatir... Bueno, para lanzarse al más absoluto caos: unidades que atacan a quien les parece, unidades que en lugar de caminar en línea recta se adentran en ciénagas ralentizando su paso, unidades que se cruzan de brazos ante la batalla si no tienen un acceso obvio al enemigo... Vamos, que más valdría meter en un saco a los dos ejércitos, pegarle un pisotón, y ver quién ha sobrevivido. No es exageración, es que hay batallas en las que tienes 5.000 unidades en pantalla, así que imagínate el tamaño y la comodidad de manejo.

En fin, una vez más hay que decir aquello de que la avaricia rompe el saco, y que quien mucho abarca poco aprieta. Además de tener que leer obligatoriamente un manual con más de 70 páginas para enterarte de algo, y armarte de inmensas dosis de paciencia, tienes que tener una vista de lince y la precisión de un cirujano moviendo el ratón sobre las unidades. Theocracy es sin duda "toda una joya".



El truco es...

Construye almacenes siempre que puedas, porque el espacio se agota rápidamente. Utiliza las formaciones en combate, te ayudarán a evitar parte del caos de la batalla.

Calificación

Theocracy

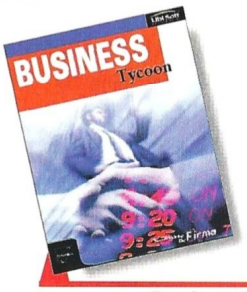
Pros: Los textos de pantalla están traducidos al castellano. La idea del Imperio Azteca es buena.

Contras: El tutorial son unos vídeos bastante inútiles que no conducen a ninguna parte. La IA lo deja todo que desear. Todo el diseño del juego es confuso, de principio a fin.

El empresario moderno

Business Tycoon

A partir de ahora tendrás la posibilidad del lanzamiento de un producto. Los departamentos de gestión, marketing, diseño, etc. Todos serán necesarios en la carrera para poder colocar tu producto en el punto de venta.



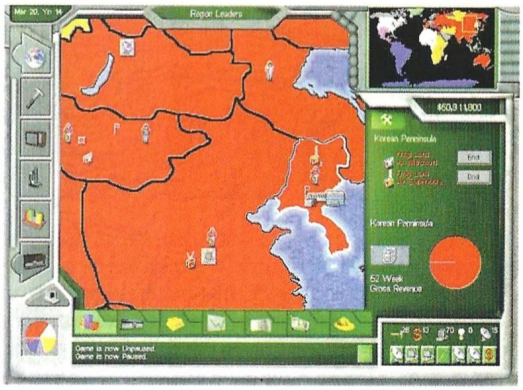
Precio: 6.995
Requerimientos: Pentium, 16Mb de RAM, Windows 95/98, SVGA, CD-ROM 4x, ratón, tarjeta de sonido
Nº de jugadores: 1 o varios
Editor: Lumis
Distribuidor: Ubi Soft

Con la responsabilidad de colocar un producto en el mercado, deberemos de conseguir trabajar con todo un equipo a nuestra disposición, que contará con todos los principales departamentos de una empresa. Desde el marketing, pasando por todo el diseño y sobre todo los puntos de venta y la distribución del producto, serán los encargados de que nuestro producto guste, se venda y alcance las expectativas suficientes.

Mercados internacionales

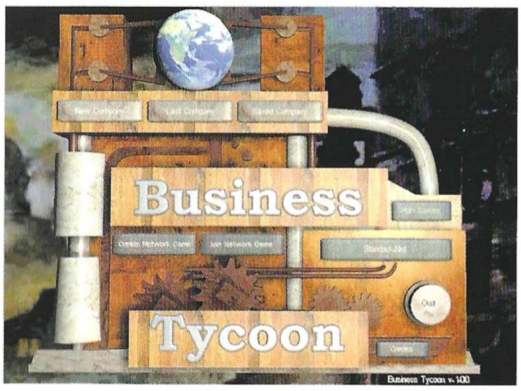
A la hora de desarrollar productos tan pintorescos como la "Cola Cola", de mano de empresarios y jefes con unos nombres tan originales como "Gill Bates" y empresas como por ejemplo "Mitrosoft", es mejor crear nuestra propia empresa (no sabemos si es más eficaz, pero sí más serio y original, por supuesto).

Es preferible buscar mercados internacionales, y países en los que a causa de su paupérrimo estado, nos resultará mucho más fácil encontrar la mano de obra muy barata, por lo que nuestros costes de producción se verán reducidos sensiblemente.



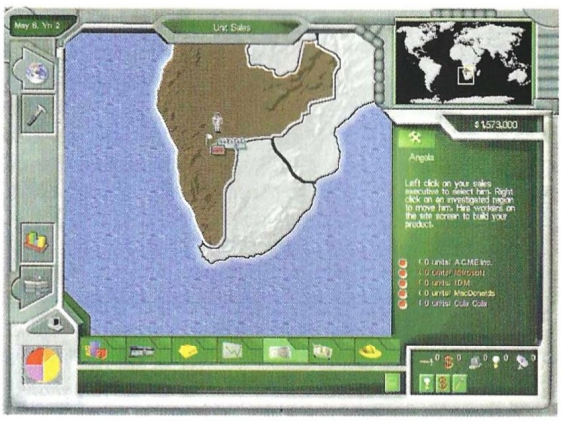
En resumen

Las opciones de jugar en red añaden un poco de interés a un programa sensiblemente tedioso, que consigue que consideremos seriamente la posibilidad de obviarlo. Sus pantallas de juego, con unos pobres refuerzos visuales y mapas poco agraciados estéticamente hablando, no mejoran nada un programa dirigido a un público que logrará pasar por alto la estética y deberá concentrarse en la gestión.



El truco es...

Deberás aprender a jugar muy bien con los distintos componentes de tu equipo y hacer buen uso de los estudios de mercado. La publicidad es muy importante, intenta invertir en ella lo más posible. A veces, es más barata la producción en otros países con salarios más bajos. Aprovecha esto para abaratar costes sin perder calidad.



Calificación

Business Tycoon

Pros: Es bastante real el procedimiento de lanzamiento y posterior venta de un producto. Si a todo esto añadimos la posibilidad de poder jugar por red, el juego se hace mucho más interesante. El interfaz de juego es bastante sencillo y los procedimientos de selección y manejo, bastante claros.
Contras: Los gráficos decepcionan bastante, los mapas por donde nos movemos no son tan fieles como deberían. En resumen, es otro de esos juegos que está enfocado a un sector demasiado determinado, tanto, que a cualquier otro le puede resultar francamente aburrido.

CONCURSO

COMPUTER GAMING WORLD

Warcraft II
Battle.net Edition

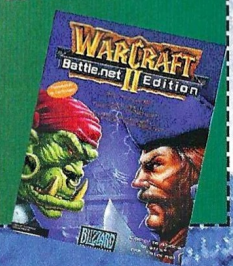
BLIZZARD ENTERTAINMENT

Uno de los más condecorados juegos de estrategia de los últimos años ha sido sin duda Warcraft II. En él, controlando al séquito de los caballeros humanos o al de los salvajes y peligrosos Orcos, debíamos tomar el control de todos los territorios que se pusieran a nuestro alcance empleando la fuerza bruta.

Si no pudiste disfrutar en su día de tan fantástico juego, Havas Interactive y Computer Gaming World te dan la oportunidad de conseguir uno de los 17 juegos que sorteamos. Ésta nueva edición de Warcraft II incluye, entre muchas otras cosas, la opción de juego Battle.net y la expansión oficial del juego.

Para conseguir uno de estos juegos, tan sólo tenéis que responder a la sencilla pregunta que os formulamos. Una vez contestada, mandárnosla junto a vuestros datos personales.

¿PUEDES DECIRNOS OTROS DOS JUEGOS PROGRAMADOS POR BLIZZARD?



Bases

1.- Podrán participar en el sorteo todos aquellos lectores de Computer Gaming World que envíen el cupón original (NO se admiten fotocopias), dentro de un sobre, a la siguiente dirección:

COMPUTER GAMING WORLD
AMÉRICA IBÉRICA, S.A.
C/ Miguel Yuste 26.
28037 Madrid
(En el sobre se deberá indicar: "Concurso Warcraft II")

2.- De entre todos los cupones que se reciban se procederá a escoger 17, que conseguirán uno de los Warcraft II Battle.net Edition. Los premios no serán canjeables, bajo ningún concepto, por dinero o cualquier otro material.

3.- Sólo entrarán en el sorteo aquellas cartas recibidas antes del 19 de Mayo de 2000, tomando como referencia la fecha del matasellos, que deberá ser como máximo del 17 de Mayo de 2000.

4.- El sorteo se llevará a cabo el 19 de Mayo de 2000, publicándose el resultado en el número 55, correspondiente a Abril de la revista Computer Gaming World.

5.- La participación en este concurso implica la aceptación sin condiciones de todas sus bases. Cualquier incidencia que se produzca, no especificada en estas bases, será resuelta por los organizadores del concurso.

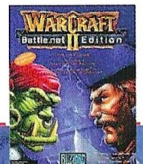
Cupón de participación

Enviar a: Computer Gaming World
Redacción. C/ Miguel Yuste ,26. 28037 Madrid

Nombre .....
Apellidos .....
Edad .....
Dirección .....
Localidad ..... C.P. .....
Provincia ..... Teléfono ( ) .....

Respuestas:

1. .....
2. .....



WARCRAFT II

El futuro de la manipulación genética

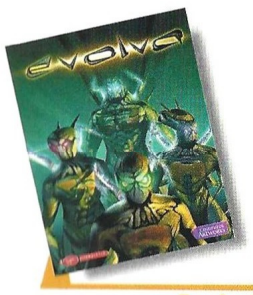
Evolva

Los temas de actualidad no suelen tener cabida dentro del mundo del videojuego. Al contrario de lo que ocurre en otros campos del entretenimiento, el software lúdico presenta una vena escapista mucho más marcada que el cine, la literatura o el comic, con poco interés por reflejar cuestiones que afectan al mundo real.

No se puede decir que Evolva se aparte mucho de esa línea. Pero a diferencia de lo que sucede con otros títulos, Computer Artworks utiliza un tema polémico y actual como base, aunque luego le arranque toda connotación dramática para lanzar al usuario a una original y despreocupada aventura de ciencia ficción.

Evolva es, en realidad, el apelativo del jugador dentro de la partida. En un futuro lejano, la humanidad ha desarrollado el campo de la ingeniería genética hasta dominarlo por completo. Los Evolva son la expresión militar de ese conocimiento; y los genocazadores su máximo logro.

El juego se inicia con una secuencia cinemática que muestra el devenir de una forma de vida extraterretre por el espacio. Su llegada a un mundo rebosante de vida, marca el principio del fin para sus habitantes y el planeta como tal. Actúa como un ente parasitario que extermina todas las criaturas que encuentra y absorbe los recursos naturales del planeta hasta convertirlo en una sombra de lo que era. Su llegada es advertida por uno de los Evolva. Desde su nave espacial monitoriza la irrupción del alien y prepara a sus genocazadores para combatir la amenaza. El jugador asume el papel del Evolva quien, desde la seguridad de su nave, habrá de guiar al grupo de genocazadores por la superficie del planeta y eliminar la amenaza.

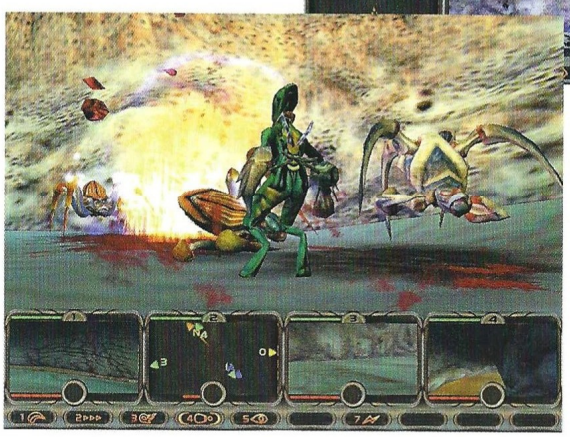


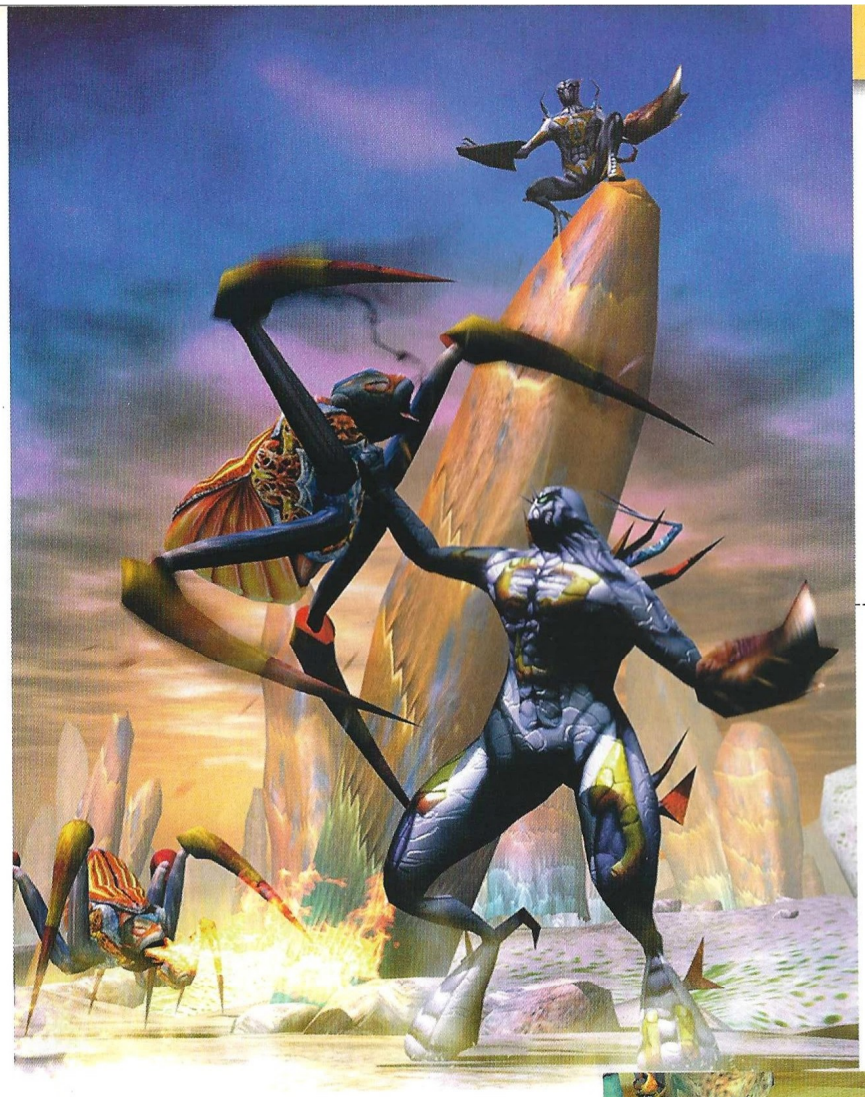
Precio: 7.990
Requerimientos: Pentium 233, 32Mb de RAM, Windows 95/98, tarjeta de sonido, tarjeta aceleradora, CD-ROM 4x, ratón
Nº de jugadores: 1 o varios
Editor: Computer Artworks
Distribuidor: Virgin

ADN y parásitos

En Evolva, el tema de la manipulación genética no es sólo el punto de partida. Los genocazadores son los guerreros adaptativos definitivos y como tales, evolucionan durante la batalla. Cada vez que eliminan a un enemigo –destruyéndolo por completo, incluso sus restos físicos–, absorben el ADN de la criatura y adoptan sus características. Así, si el enemigo en cuestión estaba capacitado para escupir fuego, los genocazadores podrán hacerlo a partir de ese momento. Pero al igual que en la vida real, nada sale gratis. El hecho de desarrollar unas capacidades significa disminuir otras. Las primeras características que adquieren los genocazadores son la velocidad y un arma ofensiva que consiste en una especie de punzón rocoso que sustituye a sus manos. Pulsando la tecla M se pasa a la pantalla "evolutiva" que muestra al genocazador en el centro, las características de las que dispone en ese momento –por ejemplo velocidad, fuego, salto, armadura...– a la izquierda y los caminos evolutivos a la derecha. Al inicio se dan dos, que potencian unas características en detrimento de otras. La que el jugador elige da paso a otras dos, y así se dispone de una progresión aritmética que hace muy improbable que dos jugadores puedan llegar a configurar el mismo genocazador. De acuerdo con Computer Artworks, las posibilidades llegan a un billón de combinaciones, lo que arroja unas perspectivas muy interesantes, en particular, a la hora de jugar en Internet.

El jugador asume el control de uno de los genocazadores que actúa como líder al que todos los demás seguirán. Aunque de vez en cuando conviene que eche un vistazo para asegurar que ninguno del grupo queda atrás, la IA realiza en general un buen trabajo. El resto del equipo sigue fielmente al líder, acudiendo en su defensa cuando es necesario y realizando una labor bastante coordinada. De tal manera que, llegado el momento del combate, el jugador puede centrarse en el genocazador que está utilizando confiando que los demás le cubrirán las espaldas de manera eficaz.





El jugador asume el control de uno de los genocazadores que actúa como líder al que todos los demás seguirán

un uso imaginativo son uno de los puntos fuertes de Evolva.

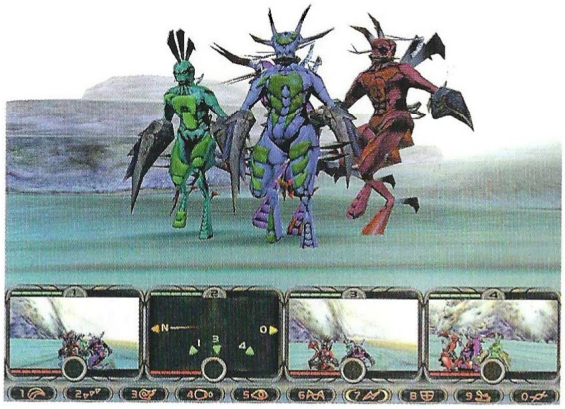
Arte orgánico

Evolva muestra una estética brillante y colorista bastante particular. Está directamente enraizada en el trabajo previo de William Nathan, diseñador de Evolva que había alcanzado cierta notoriedad con su concepto de "arte orgánico" –popular serie de salva pantallas

El comienzo de la historia sitúa al equipo sobre uno de los tres continentes que se recorren durante el juego. Las misiones parten de lo más básico –ir del punto A al B–, facilitando al usuario la familiarización con los mecanismos del juego. La acción se sigue desde una perspectiva en tercera persona, apoyándose en un método de control que ofrece una amplia variedad de posibilidades para disfrutar el espectáculo visual que es Evolva. El uso típico del teclado en esta clase de títulos se combina con el del ratón que controla la cámara y las principales acciones. La libertad de cámara es casi total y, aunque lo más práctico es situarla por encima de la espalda del personaje y mantenerla ahí, las imágenes que se pueden obtener con

con imágenes que mutan continuamente inspiradas en la historia natural y elementos de ciencia ficción–. El mundo recreado en Evolva resultará inmediatamente familiar a muchos jugadores, aunque su marcada personalidad y estilismo no tiene porque ser del gusto de todos. Los genocazadores son humanoides brillantemente animados, cubiertos por pieles de colo-

res luminosos que irán cambiando conforme avanzan en la senda evolutiva. Igualmente lo hará su forma física: una mayor capacidad de salto implica unas piernas más largas y otros cambios afectarán de igual manera a su físico. El hecho de jugar con personajes tan excepcionales puede suponer



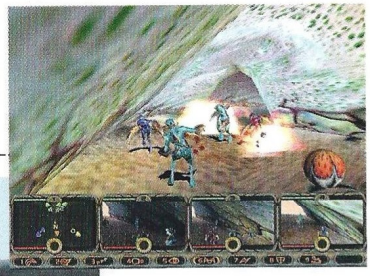
un problema a la hora de la inmersión. No se siente el mismo apego por un nombre carismático y familiar –Lara o Indy, por ejemplo– que por algo que, a fin de cuentas, no demuestra una gran personalidad.

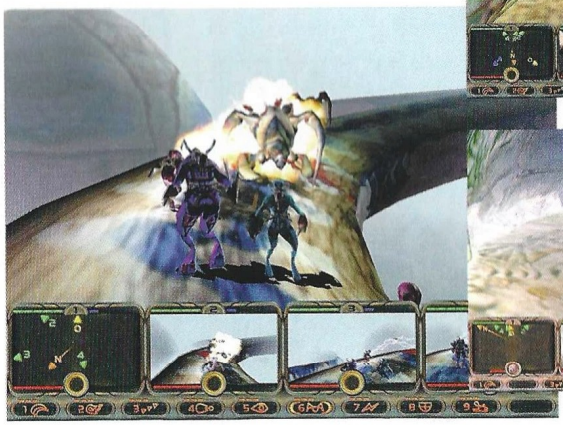
Las misiones son sencillas en su planteamiento, pero en muchas ocasiones difíciles de llevar a buen termino. El interfaz muestra en la parte inferior de la pantalla la situación de los tres genocazadores restantes y una práctica brújula que siempre indica hacia donde hay que dirigirse para completar los objetivos, lo que evita el quedar dando vueltas sin saber que hacer o a donde ir. Aún así, Evolva es un juego difícil. La oposición enemiga es siempre enorme y su ferocidad brutal. Lo que al principio puede parecer una curiosidad –el controlar la evolución de los genocazadores–, pronto se convierte en un elemento imprescindible para poder avanzar en el juego. Cada nuevo enemigo eliminado, significa nuevas posibilidades de cambio. Al lo largo de las misiones se eliminan cientos de parásitos de diversas clases, lo cual significa que para estar a la altura de los retos que se arrojan al jugador es necesario aprovechar cada breve momento de respiro para pasar a la

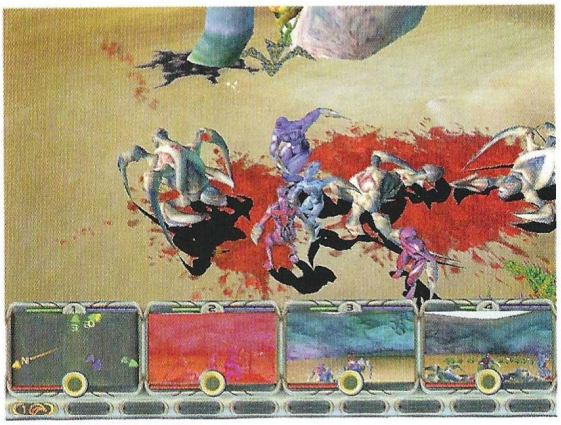
El truco es...

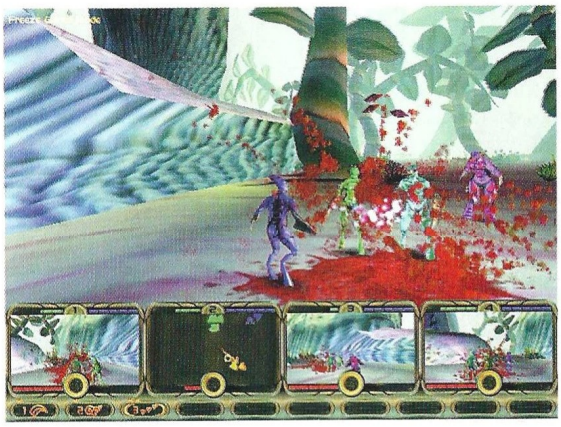
En un primer momento, puede ser muy tentador dotar a los genocazadores con las armas más poderosas posibles, pero en el combate resultará aún más relevante la rapidez y la agilidad. El enemigo tiende a atacar en masa y es fácil verse abrumado por la superioridad numérica. A veces, una retirada a tiempo es una victoria.

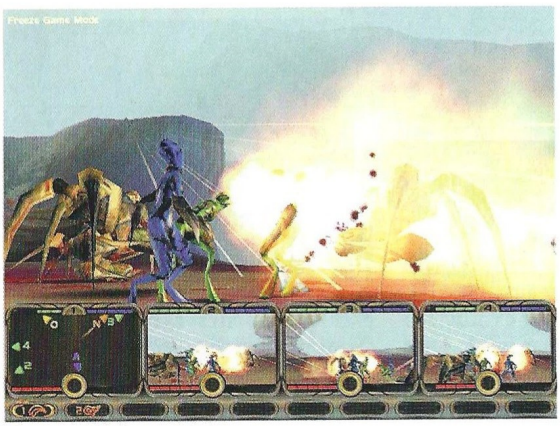
El caos que se desata con los ataques de los parásitos, resulta digno de verse











pantalla "evolutiva" y adaptar a los genocazadores. El elemento estratégico tiene una gran importancia en Evolva, pero a costa de detener continuamente la acción para preparar al equipo. Los resultados de los diferentes cambios que se aplican son espectaculares y suponen un continuo refresco dentro de la dinámica del juego, pero impiden que el ritmo del juego sea realmente fluido.

Mágico mundo de color

Uno de los principales méritos de Evolva es la naturalidad con que recrea ese mundo extraterrestre, plagado de numerosas criaturas, tremendamente dispares entre ellas y provistas de rutinas de comportamiento claramente diferenciadas. La sensación de estar en un entorno dotado de vida propia es excelente; y el caos que se desata con los ataques de los parásitos, digno de verse. El diseño de estos últimos recuerda enormemente a las criaturas extraterrestres de Starship Troopers y se producen momentos calcados a los de la película. Por ejemplo, asomarse a la cima de una ladera para contemplar a decenas de enemigos corriendo hacia el jugador produce un efecto sobrecogedor; y da una idea de lo emocionante que podría haber sido un juego de esa película. Los enemigos son variados y sus brutales y rápidos ataques confieren al juego un alto nivel en los momentos de acción.

Evolva es un título a tener muy en cuenta. No acaba de ser redondo, dado que la parte estratégica puede llegar a entorpecer lo que en el fondo es un sencillo shoot´m´up. Pero los emocionantes combates, el brillante mundo recreado y las asombrosas formas de vida que lo habitan, bien merecen una visita de cualquier amante de la acción y la fantasía.

Calificación

Evolva

Pros: Es un título original, tanto en su estilo gráfico como en su contenido. Los combates son tan espectaculares como emocionantes y los continuos cambios que padecen los genocazadores impiden que el juego caiga en la monotonía.
Contras: Puede resultar pesado estar siempre pendiente del aspecto evolutivo. Es fácil perder el control de la cámara; especialmente en las batallas más concurridas, que se prestan a la confusión. Los genocazadores carecen de una personalidad atractiva para el jugador, aunque resulta satisfactorio ir dándoles forma. Tiende a ser demasiado difícil.

¡A la velocidad de la luz!

Millenium Racer

Juegos trepidantes ha habido muchos, pero en este momento no encontrarás en el mercado ninguno como el que te presentamos. Nunca te habrás desplazado sobre una superficie de forma tan rápida ni se te habrá exigido tanto a los mandos de una máquina. Y es que para los pilotos de Millenium Racer no existe la piedad...

Cayó en nuestras manos como el ladrón de la quintaesencia de Racer, el famoso juego de carreras basado en la competición de podracers del Episodio I de la Guerra de las Galaxias, pero en cuanto tuvimos oportunidad de probarlo, las dudas se fueron disipando, el velo cayó y lo que encontramos bajo aquel engañoso espejismo del juego de Lucas fue un prodigio de diseño, jugabilidad y retos, que casi nada tiene que ver con cualquier juego de carreras que hayas tenido oportunidad de disfrutar.

Ellos

Son mensajeros. Transportes de información que discurren a través de la Red y su entramado. A velocidades de vértigo pugnan por ser los primeros en llevar la información hasta sus destinos, pero para conseguirlo han de sacrificar sus temores y sus máquinas hasta exprimirlas al límite de su capacidad.

Estamos en el Tercer Milenio, tú serás el motorista y el cyberespacio la realidad que envuelva los escenarios de las carreras en las que tendrás que competir. Destilando cierto aire "Tron", la novedosa película cuya acción transcurría en el interior de una computadora, este juego sólo trata de provocar al jugador para que muestre sus habilidades durante las carreras. A lomos de espectaculares motos espectrales, creadas casi por entero con enormes cristales de cuarzo, tendrás que competir a lo largo de los corredores, pasillos, vaguadas y valles de circuitos impresos: bien contra la máquina, bien a través de la Red en modo multijugador.

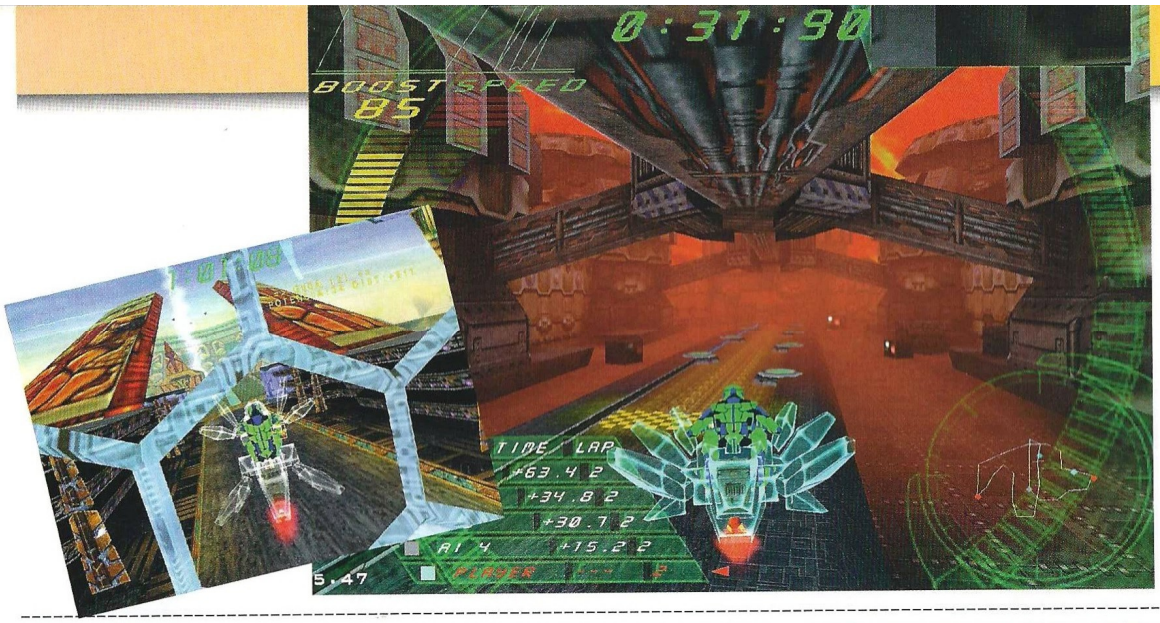
Opciones

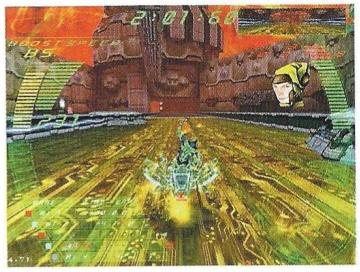
La velocidad si es importante, pero en ocasiones no se tratará sólo de ganar una carrera, sino que se te asignarán misiones tales como interceptar a un hacker o inutilizar una bomba. El modo campeonato es adictivo en extremo y la posibilidad de ganar la próxima vez, se convierte en excusa para pasar horas y horas jugando delante del monitor del tu ordenador. ¡No puedes parar! Acelerar, chocar contra tus adversarios, saltar para recoger iconos, atravesar atajos o acceder a niveles mas rápidos en una misma pista, se convertirán en elementos de continuo fluir tan pronto como lleves jugando unos minutos.

Y si esto te sorprende, te diremos que no sólo tendrás que vértelas con los sistemas de inteligencia artificial si juegas tú contra tu máquina, sino que los propios elementos a través de los que discurren las pistas, ofrecen obstáculos a primera vista insalvables, que dejarán boquiabierto a cualquiera que circule a toda velocidad atravesando espacios tridimensionales llenos de peligros, pista de aceleración y contínuos retos.

Fosos, ríos de lava, la posibilidad de caer al vacío desde alturas descomunales, dada la ubicación de algunos circuitos... Asteroides que se acercan, estrechos lugares por donde pasar, zonas que lanzan tu vehículo a velocidades descomunales, curvas pronunciadas, túneles con conos semejantes a espinas que pueden

Precio: 5.990
Requerimientos: Pentium 200 MMX, 32 Mb de RAM, disco duro, Windows 95/98 (No NT ni Pentium Pro), tarjeta gráfica aceleradora 3D, CD-ROM 4x, ratón, tarjeta de sonido
Nº de jugadores: De 1 a 8
Editor: Cryo
Distribuidor: Friendware



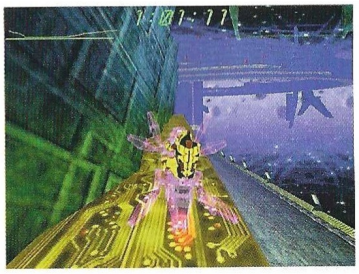


Estamos en el tercer Milenio, tú serás el motorista y el ciberespacio la realidad que envuelva los escenarios de las carreras

El truco es...

Cuando necesites avanzar y no te quede más reserva para el turbo, salta siempre que puedas porque de esa forma la moto de cristales que conduces irá un poco más rápida. Ojo con los pasillos elevado de suelo dorado: a veces la velocidad que alcanzas es tan alta que puedes rebotar en el techo y perder el control.

hacerte chocar; e incluso los otros contrincantes que a veces se meten contigo para hacerte perder el control, sólo son algunas de las adversidades propuestas en los primeros niveles de juego, porque lo que son los últimos; ¡tan sólo el propio trazado de las pistas asusta!



Los genes

No vamos a negar que Millenium Racer no tiene un poco de Wipe Out y Pod, mezclado con las sensaciones que pueden ofrecernos los mejores simuladores de carreras de motos: sería ingenuo pensar que ningún juego aprende de aquellos que le precedieron en el género; pero resulta tan evolucionado respecto de lo que hayas podido ver hasta el momento, que la diferencia es evidente.

Y es que cuando hablamos de jugabilidad, aquí no nos referimos a que guste tomar los mandos de vez en cuando, sino a que tendrás que dejar de jugar porque las muñecas te duelen debido a la tensión. Deberás parar porque necesitarás beber un poco de agua o comer algo... incluso tal vez dormir. Estamos hablando de un título de muy fácil manejo, un arcade completo y complejo, que no deja resquicio a la insatisfacción en el jugador. Buena música, buenos gráficos, buen interfaz, divertido, trepidante, adictivo al máximo y sin gore ni elementos macabros. Sólo tú y tu maquina dispuestos a llegar hasta el final de los circuitos... Magnífico ejemplar, y una buena demostración de que Cryo sabe hacer algo más que aventuras.

Calificación

Millenium Racer

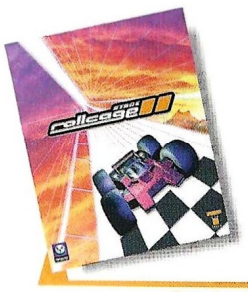
Pros: Adictivo, trepidante y muy dinámico. Gráficos espectaculares y fluidez en el juego con un equipo apropiado. Música impactante y efectos especiales y de tridimensionalidad innovadores. Menús fáciles de manipular.

Contras: Dificultad excesiva en los niveles superiores de juego. Necesitarás una potente máquina para que MR fluya con desahogo.

Sobrepasando los límites establecidos

Rollcage Stage II

Aunque se parece más de lo que algunos quisiéramos a su predecesor, esta nueva visión del mundo Rollcage ofrece algunas novedades nada despreciables para los amantes del género. Se trata de la visión de una locura palpitante inmersa en nuevos mundos que cargan al jugador con sensaciones de extraordinaria fuerza en su interior.



Precio: 7.995
Requerimientos: Pentium 233, 32Mb de RAM, 50Mb de disco duro libres, Windows 95/98, ratón, tarjeta de sonido, CD-ROM 8x
Nº de jugadores: De1 a 5
Editor: Psygnosis
Distribuidor: Proein

Siguiendo los pasos de la primera entrega de lo que acaba de convertirse en la saga Rollcage, esta segunda parte ofrece gráficos más depurados para un género en donde el aspecto visual de la realidad que representa ofrece el ochenta por ciento de la fiesta total.

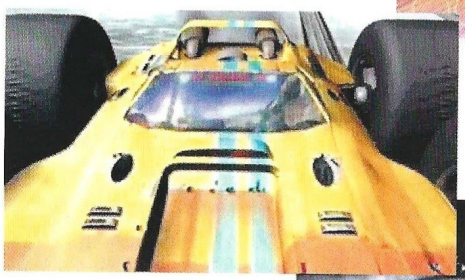
Si bien es cierto que se trata de una carrera de coches, para quienes no hayan tenido oportunidad de comprobar las delicias que la primera parte de este juego nos ofrecía, explicaremos un poco en qué consiste. Veréis: se trata de llegar el primero a la meta, como en cualquier carrera, pero dejando a los demás participantes atrás a costa de lo que sea. Para ello, los coches disponen de algunos ingenios que permiten ofrecer ventajas sobre los demás dependiendo de los iconos que se recojan durante la carrera.

Si vamos circulando a toda velocidad y pasamos sobre una especie de fuegos fatuos que se encuentran repartidos por la pista, en la parte inferior izquierda de la pantalla de nuestro ordenador, aparecerán ciertos símbolos que se corresponden con las ventajas que acabamos de adquirir para nuestra causa, respecto de los demás participantes en la carrera. Así, tendremos turbos, misiles, ráfagas de ametralladora, escudos protectores y toda clase de artefactos que podemos usar tanto en defensa propia como para atacar.

Casi sobrenatural

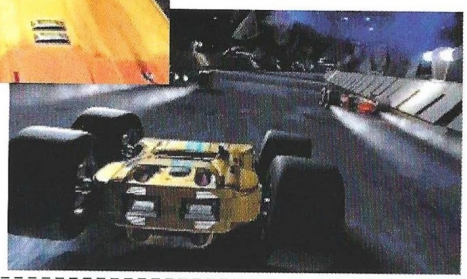
La particularidad que ofrecen estos singulares coches, amén de la velocidad que pueden llegar a alcanzar, claro, es que nunca vuelcan. Gracias a un dispositivo especial situado en la cabina, pueden circular tanto boca arriba como boca abajo sin que el piloto, en ningún caso pierda el control... Eso en teoría, porque la verdad es que cuando te encuentras recorriendo una pista y de repente el coche se te sube por las paredes, accediendo hasta los techos del lugar en que te encuentras, la percepción de la realidad que llegas a tener en ese momento es tan distinta de la que normalmente ofrecen otros juegos de este tipo, que te hace polvo la carrera.

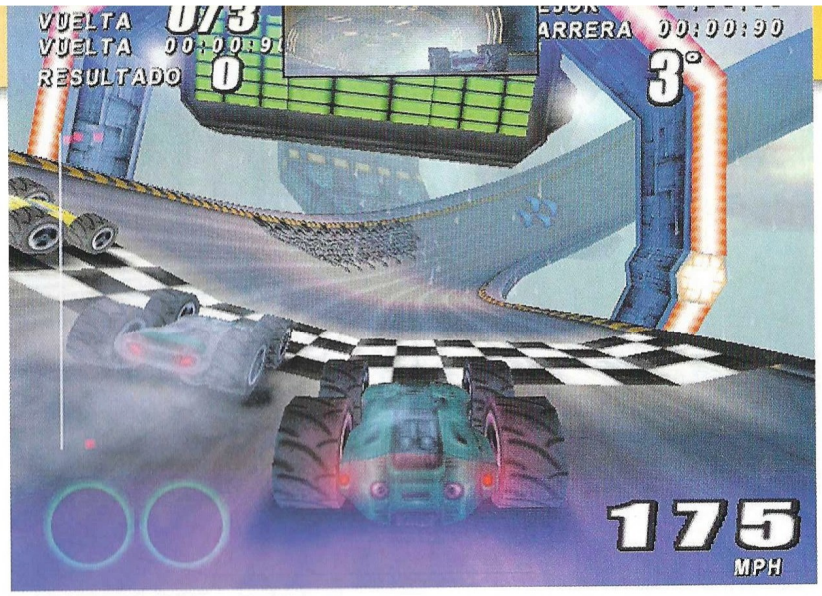
Mucha espectacularidad, un sencillo interfaz muy intuitivo, adictivo hasta la saciedad y con muchas, muchísimas posibilidades en cuanto a combinación de circuitos con coches para correr por ellos, son sólo algunas de las características que ofrece este juego. Al fin y al cabo se trata sólo de correr, pero cuando lo haces a tal velocidad que, de las aletas del coche surgen estelas de vapor, las cosas se ven de otra manera.

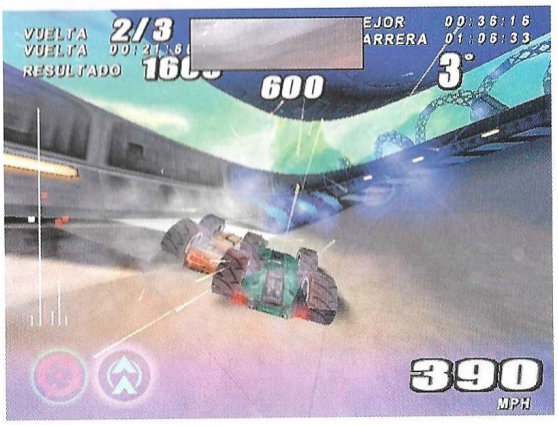


Opciones

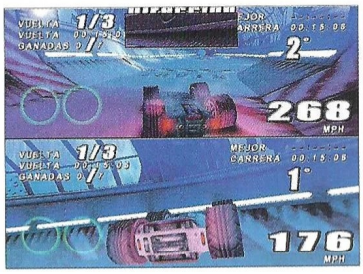
Esta nueva versión de Rollcage, que casi se podría considerar como una expansión más que como un juego nuevo, ofrece la posibilidad de que jueguen hasta cuatro contrincantes en

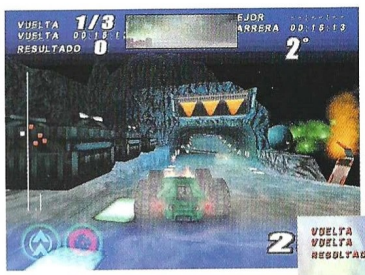






Se podría considerar como una expansión más que como un juego nuevo





El truco es...

Cuando circules a toda velocidad y te subas a los techos de los túneles, no intentes girar ni hacer ningún extraño. Deja que el coche caiga por su propio peso a la pista cuando termine el túnel y la carrera discurrirá sin incidentes para ti.

pantalla partida, además del modo multijugador a través de la Red. Cinco serán los coches que se pondrán a tu disposición y varios modos de entrar en la carrera te proporcionarán los alicientes necesarios como para hacer de este juego una de las mejores compañías para los amantes de la acción elevada a su máxima potencia.

Letal, claro en los gráficos que muestra, de una limpidez absoluta y un fluir que sería la envidia de muchos otros juegos similares, sin embargo necesitará un potente equipo para poder desarrollarse con un mínimo de calidades. Y es que, desde los principiantes a los profesionales, todos podremos conducir nuestro propio coche en una carrera auténticamente suicida. Modo contrarreloj, arcade, campeonato; coches con toda clase de características que deberás tener en cuenta para aprovechar sus ventajas sobre cada uno de los circuitos en particular... En definitiva, una joya que entusiasmará a quienes no hayan visto su primera entrega. La continuación para los incondicionales. ¿Y para quienes queden indiferentes? Si hay alguno, que nos lo digan...

Calificación

Rollcage Stage II

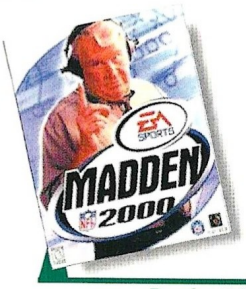
Pros: Gráficos mejorados, algunos iconos más y circuitos renovados. Las sensaciones siguen la estela de las que nos proporcionaba su predecesor.

Contras: Demasiado parecido a su predecesor. El elemento sorpresa que apareció con tanta fuerza en la primera entrega de la saga, ahora no pilla desprevenido al jugador.

Fútbol al estilo yankee

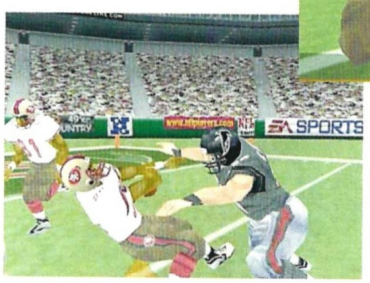
Madden NFL 2000

El fútbol americano no es, ni mucho menos, el deporte más popular en nuestro país. Sin embargo, desde hace algunos años, y con la retransmisión televisiva de algunos partidos y de la Superbowl, empieza a haber algo de afición por él. Con este juego, podemos vivir toda su emoción en nuestros PCs.



Precio: 5.990
Requerimientos: Pentium 200, tarjeta aceleradora, 32 MB de RAM, CD ROM 8X, 30 MB libres de disco duro, tarjeta de sonido, Windows 95/98
Nº de jugadores: 1 ó 2
Editor: EA Sports
Distribuidor: Electronic Arts

Después de un año, y como siempre, nos llega ahora la última entrega de unos de los clásicos del fútbol americano en PC, la versión 2000 de la saga Madden. Esta serie de juegos celebra su décimo aniversario con, quizás, uno de los juegos más completos y divertidos de todos los producidos hasta la fecha. Madden NFL 2000 lo tiene todo: acción frenética, un modo de franquicia muy envolvente, y por supuesto, como todos los juegos deportivos hechos por norteamericanos, toneladas de estadísticas para saber quien es quien en la mejor liga mundial de fútbol americano. Desde luego, también tiene algunos problemas, pero es evidente que este es un juego imprescindible para todo aquel aficionado a este deporte deseoso de revivir la emoción en su ordenador.



Como en los últimos simuladores deportivos de Electronic Arts, nos encontramos con una gran variedad de modos de juego: desde temporada, partido de exhibición, entrenamiento, temporada, franquicia, arcade, torneo, y varios modos online. En el tipo franquicia podemos disputar hasta 30 temporadas con el equipo que elijamos, previa reordenación de las plantillas. Uno de los puntos fuertes es el juego online, que con una conexión decente nos puede eliminar el problema de lag. Hasta el momento no habíamos visto un juego de fútbol americano con este juego online tan divertido. También es interesante el poder jugar partidos míticos de la historia de la NFL, y cambiar el destino haciendo que los que perdieron, se alcen con la gloria en esta ocasión.

El menú de jugadas es también muy amplio. Podemos cambiar prácticamente todo dentro del juego, desde las jugadas ofensivas, defensivas, órdenes a nuestros jugadores, pasando por todas las posibilidades que el deporte real nos ofrece.

Pero lo que de verdad es interesante en este juego es que por fin podemos correr con la pelota. En la totalidad de juegos simuladores de este deporte, lo único que podíamos hacer hasta la fecha era dar pases largos y rezar para que el jugador que recibía el mismo llegase hasta la línea de anotación. Muy pocas veces era posible romper la defensa y lograr una jugada espectacular sin ser bloqueados antes. Pues bien, en Madden NFL 2000 se ha cambiado esta negativa tendencia y ahora sí que podemos encontrar agujeros en la defensa contraria, colarnos por ellos y lograr correr como el viento hasta el touchdown.

Una cosa mala del juego es su interfaz. Por decirlo de alguna manera, es horroroso. Los creadores del juego han intentado imitar el sistema de ventanas, y aunque a priori esta podría haber sido una buena idea, resulta que al final todo termina en un barullo en el que no sabes donde está cada cosa. De todas maneras, es tan complicado de explicar que será mejor que lo veáis con vuestros propios ojos.

En resumen, este es un gran juego de fútbol americano que hará las delicias de los aficionados a este divertido deporte típicamente norteamericano.

El truco es...

En este caso, el mejor ataque es una buena defensa. Si queremos triunfar y salir victoriosos de nuestro empeño como managers de un equipo de la NFL, más nos vale practicar bien los sistemas defensivos si no queremos ser masacrados por los contrarios.

Calificación

Madden NFL 2000

Pros: Este es un simulador muy completo. Podemos pasar y correr con la pelota de forma realista. La inteligencia artificial es prodigiosa.
Contras: El interfaz es bastante incómodo. Algunos detalles en el modo franquicia.

¿Tiene 1.435 millones de rublos?

KA-52 HOKUM B ALLIGATOR

PARA OPERACIONES DE PRECISIÓN

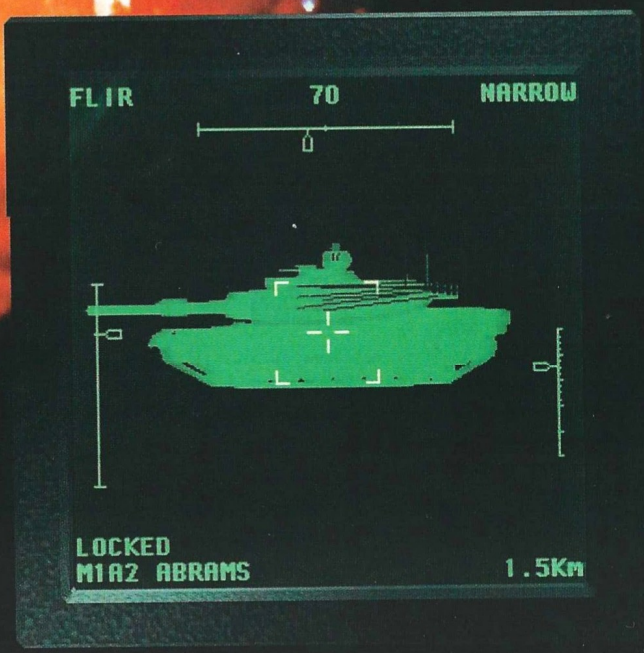
ENEMY ENGAGED

RAH-66 COMANCHE VERSUS KA-52 HOKUM

Alto rendimiento en cualquier entorno, noche y día (asiento eyector de serie)

El Ka-52 es fácil de controlar, altamente maniobrable y tiene una letal capacidad armamentística.

Una valiosa unidad de combate para cualquier ejército moderno.



Para más información llame al 902-480-482 o visite www.dinamic.com
Precio de venta recomendado por el fabricante: 1.435.000.000 rublos. Incluye 14.000.000 rublos de gastos de envío. Modelo disponible según existencias.
El PVP de la oferta de Dinamic Multimedia es de 3.995 Ptas.

ENEMY ENGAGED - RAH-66 COMANCHE VERSUS KA-52 HOKUM y Empire son marcas registradas de Entertainment International (UK) Ltd. Software (c)2000 Razorworks Ltd. Todos los derechos reservados. Publicado por Empire Interactive. Todas las demás marcas son marcas registradas de sus propios autores. Editado en España por Dinamic Multimedia

empire INTERACTIVE Razorworks

muy pronto podrás pilotarlo

dinamic MULTIMEDIA

hasta donde llegue tu imaginación

LOS PRODUCTOS DINAMIC SE VENDEN EN QUIOSCOS, GRANDES ALMACENES Y TIENDAS DE INFORMÁTICA

Principiantes, no gracias

F/A-18E Super Hornet

Parece ser que la tecnología furtiva no lo es todo en la vida. Así queda demostrado con la nueva versión del F/A-18 Hornet, la E, ahora llamado Super Hornet. Gracias a Digital Integration y a Titus, podremos comprobar lo que puede hacer esta nueva versión del F-18.

Con sólo echarle un vistazo al manual, ya nos vamos dando cuenta de que el F/A-18 Super Hornet no es otro simulador más. Esta vez tendremos que "currárnoslo" de verdad si queremos, no ya terminar la misión, sino conseguir despegar del portaaviones.

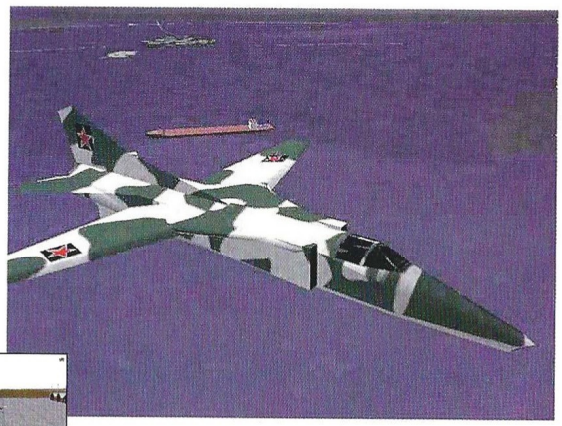
Super Hornet aporta un altísimo grado de realismo. Ahora tenemos, o más bien, debemos, hacer algo más que acelerar y lanzarnos al aire. La cabina ya no es un conjunto de botones y pantallas que estaban ahí como mero adorno, siendo una pequeña porción de ésta, operativa.

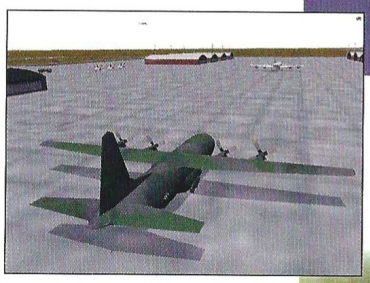
Ahora cada botón funciona y lo podremos activar, tanto con una secuencia de teclas, como con el ratón directamente en la pantalla, como si alargásemos la mano y lo moviésemos. Las pantallas reflejan tanto todo lo que los sistemas detectan a nuestro alrededor como los cambios que nosotros producimos que, además de visuales, también serán sonoros. No ya por la panoplia de pitidos, sino por la voz femenina de nuestro ordenador, avisándonos de algún problema grave o por la de nuestro propio piloto...

No sólo debemos prestar atención a cada lucecita y pantalla de la cabina, sino que además deberemos de estar pendientes de lo que sucede a nuestro alrededor. En el portaaviones habrá más movimiento que el nuestro, ya sean personas o otros aviones que están tomando posición para despegar.

Cada "persona" que veamos por la cubierta no es un mero adorno; cada uno tiene su propia función y, de hecho, deberemos seguir sus instrucciones para poder acceder a una catapulta y despegar. De lo contrario nos encontraremos en graves problemas. En el manual hay una detallada lista de las funciones que cumplen, dependiendo del color del casco y del chaleco.

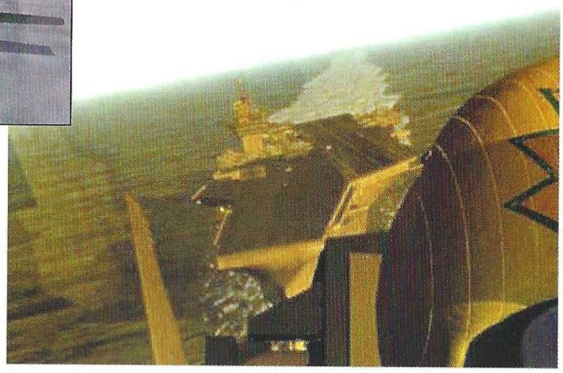
Además habrá más aviones intentando despegar, cada uno siguiendo instrucciones de los oficiales de cubierta. Todo como se haría en un portaaviones de verdad. Una vez en el aire, veremos que el realismo no nos lo hemos dejado en cubierta. El avión se comporta tal y como lo haría el de verdad, tanto en situaciones normales como en las de emergencia.

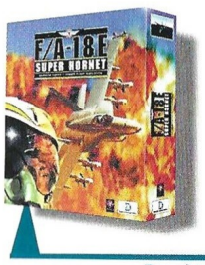




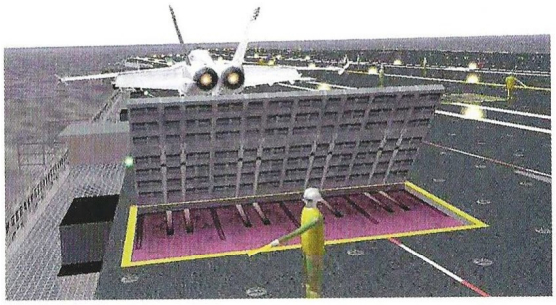
Y aquí no se acaba la cosa. Aunque el nivel gráfico del F/A-18 Super Hornet no llega al de otro simuladores, no tiene nada que envidiarles. Puede que los mapas de texturas utilizados no sean demasiado variados, pero si representan de una manera digna el terreno que sobrevolamos, tanto mar como por tierra.

Lo de nuestro avión, ya es otra cosa. El trabajo que han hecho con él ha sido magnífico. Cada detalle del avión original esta ahí. Insignias, identificativos del escuadrón, el armamento que llevamos; cada misil es una copia exacta del original. Tanto si los vemos desde fuera como desde dentro. Disponemos de una magnífica cabina virtual, con la que poder ver a nuestro alrededor, tanto el cuadro de mandos como el cuerpo de nuestro piloto, el armamen-





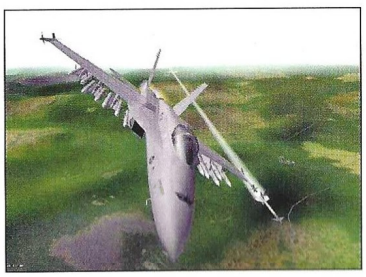
Precio: 7.990
Requerimientos: Pentium 233, 64Mb de RAM, 300Mb de disco duro libres, Windows 95/98, tarjeta de sonido, CD-ROm 4x, ratón
Nº de jugadores: 1 o varios
Editor: Titus/Digital Integration
Distribuidor: Virgin



El avión se comporta tal y como lo haría el de verdad, tanto en situaciones normales como en las de emergencia

to, el exterior, en fin, prácticamente todo.

Para disfrutar de todo esto, podremos hacerlo mediante misiones rápidas, en las que podremos establecer diversos parámetros, tiempo, armas infinitas.. etc, o en misiones de combate, en las cuales se nos asignarán dos objetivos, uno primario y otro secundario, además de la opción de campaña. Podremos luchar en el Mar de Barents (los rusos vuelven a ser los malos), y en el Océano Indico. Por supuesto, disponemos de una opción multijugador, ya sea a través de Internet o vía red.



El truco es...

El despegue desde el portaaviones es algo muy interesante pero también complicado. Debes situarte en el lugar correcto, siguiendo las instrucciones del oficial de cubierta, las cuales deberás saber al dedillo para no poner en peligro al resto de la tripulación. Si todo esto te parece complicado,, con sólo pulsar Control C, estarás listo para despegar.

F/A-18E Super Hornet es un magnífico simulador, no apto para principiantes o para gente con pocas ganas de complicarse la vida; pero para todo aquel que lo que desee sea realismo este es su simulador. En definitiva, que este juego de Digital Integration es de esos simuladores que hacen grande a este género de juegos... no tiene desperdicio.

Calificación

F/A-18E Super Hornet

Pros: El trabajo realizado para llevar el realismo a lugares donde antes nadie lo había llevado.
Contras: Quizá sea demasiado complicado para los principiantes.

Vuelve la caballería pesada

Armored Fist 3

El M1A2 Abrams es la punta de lanza del ataque de los ejércitos combinados. Con setenta toneladas y los sistemas de armamento y telemetría tecnológicamente más avanzados, se convierte en una auténtica pesadilla para cualquier adversario en el campo de batalla.

Llega la tercera parte de un programa que, desde hace tiempo, sigue siendo lo más avanzado en la simulación de vehículos acorazados, y que introduce en esta nueva entrega serias novedades, al igual que su homólogo en la vida real.

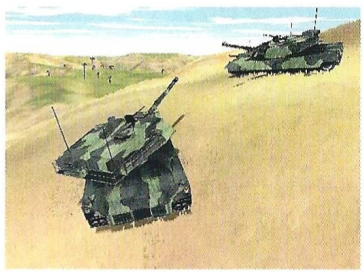
La primera serie de M1 tenía un componente de sobre un diez por ciento digital y un noventa por ciento analógico. Esta nueva serie se compone de un noventa por ciento de tecnología digital y un diez por ciento de fase analógica. Estos avanzados sistemas se dejan sentir en el campo de batalla por sus rivales más directos, incapaces de poder aguantar tanto su blindaje como la excelente calidad y precisión de sus proyectiles perforantes y sus casi infalibles sistemas de telemetría y fijación de objetivos.

Principales novedades

El uso de la tecnología "Voice over net" incluye gracias a una tarjeta de sonido Full Duplex, el poder comunicarnos a viva voz y en tiempo real con los demás jugadores, consiguiendo con esto una interacción mucho más real. Por otra parte, la creación de la zona Novaworld consigue que podamos jugar hasta 32 jugadores en dos equipos en el modo Deathmatch por red. Algo que abre las expectativas de diversión de una forma incomparable. El uso del GPS (Global Positioning System), es algo que se hace imprescindible hoy en día para calcular con exactitud el lugar preciso donde nos hallamos, siendo esto fielmente reflejado en Armored Fist 3. El añadido de un editor de escenarios hace que podamos recrear cualquier tipo de batalla o confrontación y permite de una forma real que un magnífico juego se quede anclado en la estantería durante mucho tiempo.

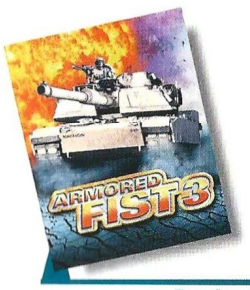
Realismo puro

Si existe una tónica a seguir es el puro realismo. Todas y cada una de las estaciones de combate dependientes en el interior de un Abrams han sido fielmente digitalizadas y estudiadas, de tal forma que la parte gráfica supera con creces a sus antecesores, asegurando una perfecta fidelidad de los cuadros de mando. No sólo hay realismo en cuanto al apartado gráfico; si pedimos a un simulador la completa fidelidad en cuanto a los sistemas de a bordo, encontraremos que todos los sistemas de combate que dependen del Abrams están perfectamente diseñados. Armamento, tipos de proyectiles y comportamiento de la balística, CITV, GPS, y un largo etcétera que componen todos los sistemas de combate y navegación tanto activos como pasivos están perfectamente recreados.

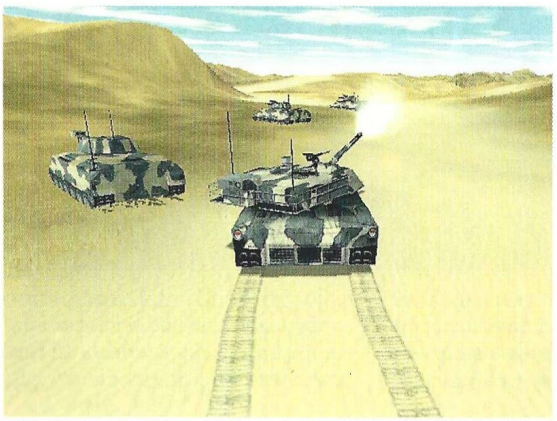


En el campo de batalla

Una vez inmersos en combate, deberemos de organizar nuestro escuadrón dependiendo



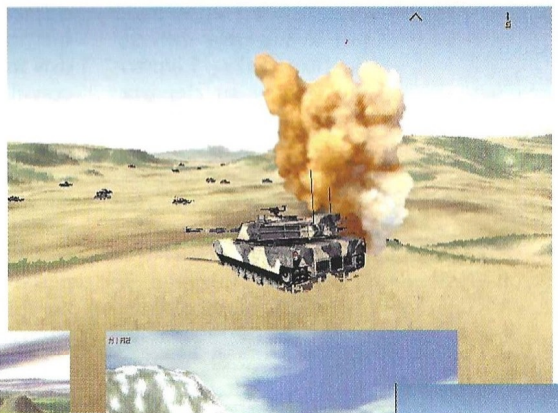
Precio: 6.450
Requerimientos: Pentium 233 MMX, 64MB RAM, Windows 95/98, tarjeta de sonido, ratón, CD-ROM 4x
Nº de jugadores: De1 a 32
Editor: Novalogic
Distribuidor: Friendware

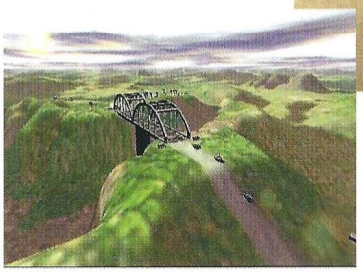


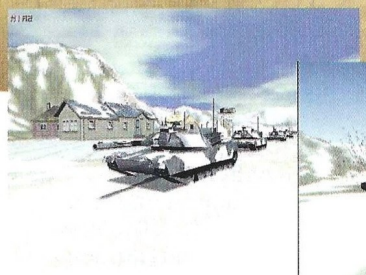
La creación de la la zona Novaworld consigue que podamos jugar hasta 32 jugadores en dos equipos en modo Deathmatch

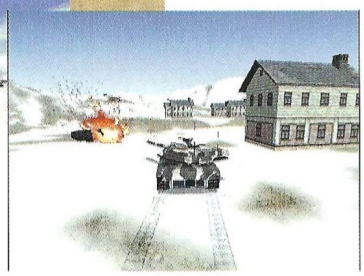
de los criterios tácticos que vayamos a seguir. En el manual táctico que acompaña al programa podremos observar las diferentes formas de organizar nuestra fuerza de ataque, consiguiendo formar un operativo real. El enemigo se comporta de formas bastante consecuentes, estando la Inteligencia Artificial bastante bien lograda.

Las operaciones que podemos seleccionar discurren en varios de los conflictos más usuales de Centro Europa, Africa, Tailandia e incluso la India y Pakistán, pero también podemos seleccionar batallas y situaciones de combate puntuales, aunque el modo de campaña es sin lugar a dudas, el más apasionante.







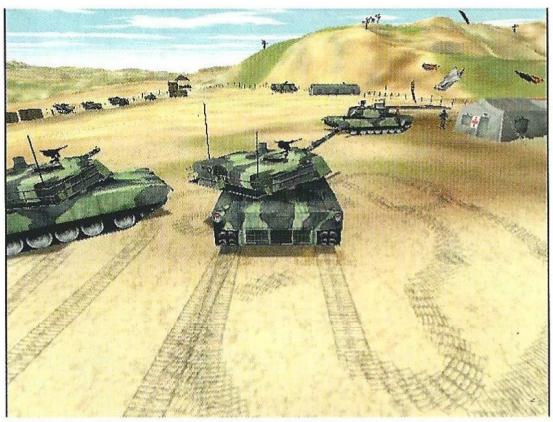


El truco es...

El avance táctico en formación es básico para conseguir escapar a cualquier emboscada. Disparar en movimiento, pues al ser nuestros sistemas de telemetría mucho mejores, tenemos más oportunidades de destruir al enemigo. Coordina y usa el apoyo aéreo, pues es una de nuestras mejores armas.

En resumen

Armored Fist 3 es un programa bastante brillante, cuya capacidad de simulación es notablemente sorprendente. En el apartado gráfico se desenvuelve con soltura, pero el uso de su tecnología VoxelSpace, si bien, no utiliza ni obliga a utilizar tarjetas aceleradoras 3D, deja abierta la duda de si no hubiera sido una buena opción incluir una versión que soportara a éstas, pues hoy en día, la gran mayoría de los usuarios de PC tenemos una, y a buen seguro, hubiera mejorado todavía más la calidad gráfica. Por lo demás, tenemos todo lo que podemos pedirle a un simulador, realismo, acción y jugabilidad. Armored Fist 3, como los buenos vinos, mejora con el tiempo.



Calificación

Armored Fist 3

Pros: Excelentes gráficos y efectos de sonido. El uso de "Voice over net" añade realismo a la atmósfera de juego. Una perfecta simulación de los procedimientos operativos de las fuerzas mecanizadas. Misiones llenas de emoción y adversarios con una inteligencia artificial demoledora. Perfecta recreación del interior de un M1A2 Abrams. Incluye un potente editor de escenarios.

Contras: La máquina que necesitamos si queremos aprovechar las resoluciones más altas y todas las texturas disponibles debe de ser muy potente, procesador rápido, mucha memoria y buena tarjeta de vídeo. Si no es así deberemos de reducir bastante el apartado gráfico en beneficio de la jugabilidad.

Cilindrada para dar y tomar

Superbike 2000

Los apasionados de las motos están de enhorabuena. Electronic Arts, nos vuelve a asombrar con la continuación de un juego que parecía insuperable, al menos por el momento.

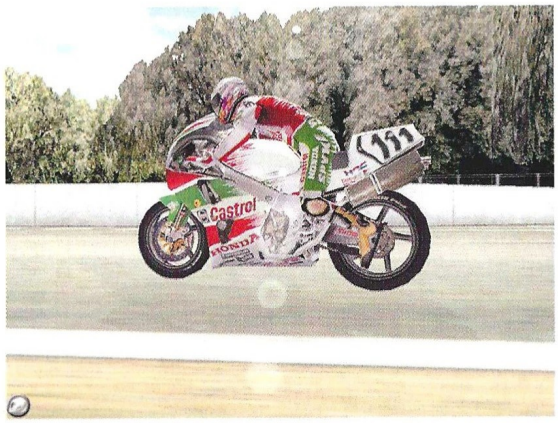
Tras el éxito cosechado por la anterior entrega de Superbike, Electronic Arts y su departamento de juegos deportivos, EA Sports, nos ofrecen Superbike 2000, un juego que, como poco, supera en todos los aspectos a su antecesor. Y decimos todos porque, al contrario de lo que sucede en otras ocasiones, el aspecto que más han cuidado, además del ya sobresaliente apartado gráfico, es el jugable, que quizás era uno de los aspectos que más flojeaba en la versión anterior. Pero ojo, esto no quiere decir ni mucho menos que nos enfrentemos a un juego sencillo, ya que en su interior reside una dificultad digna de elogio, aunque juguemos en el consabido modo Arcade; pero ahora es todo mucho más divertido y la moto da una mayor sensación de peso, por lo que nos costará mucho menos tomar las curvas si llevamos la velocidad adecuada.

El apartado gráfico, sin haber sufrido excesivos cambios, que los hay, sigue siendo de lo mejor que se puede encontrar en un PC hoy por hoy. Por ejemplo, las texturas están más depuradas, así como todas las formas poligonales, por lo que todo tiene un aspecto mucho más real. El modo en que inciden las sombras en el asfalto es absolutamente sensacional, aunque para poder apreciarlas en todo su esplendor tendremos que contar con un potente equipo, provisto de una buena RAM y de una tarjeta aceleradora con un buen puñado de megas; aunque no sea requisito fundamental, creemos que realmente merece la pena.

Para satisfacer por completo a los jugadores más experimentados, EA ha incorporado un buen número de opciones, entre las que cabe destacar el modo para dos jugadores a pantalla partida, con el que pasaremos horas y horas jugando contra un amigo. La posibilidad de configurar la moto a nuestra propia voluntad le hace ganar muchos enteros, puesto que los "fanáticos" de la mecánica tendrán la ocasión de perfeccionar su moto hasta límites insospechados. No podemos pasar de largo la fiel reproducción de todos y cada uno de los circuitos, que son copias prácticamente exactas de sus homónimos de la realidad, incluso es posible leer la publicidad de estos cuando atravesamos la recta de tribuna a toda velocidad.

Como la realidad misma

Además de todo lo que os hemos contado, EA se ha permitido el lujo de incrementar los numerosos detalles que surgen en una competición de este tipo. Si ya en la anterior versión de SB podíamos apreciar infinidad de esos "pequeños" detalles, en la nueva versión nos quedaremos absolutamente perplejos cuando llevemos un rato jugando, sobre todo si lo hacemos con alguna de las perspectivas "interiores", en concreto con una em la que se ven las manos del piloto. En esos momentos es donde realmente podremos apreciar el buen trabajo realizado por el grupo programador; veremos de un modo constante el movimiento de las manos del piloto, cómo empuja hacia dentro el embrague para cambiar de mar-



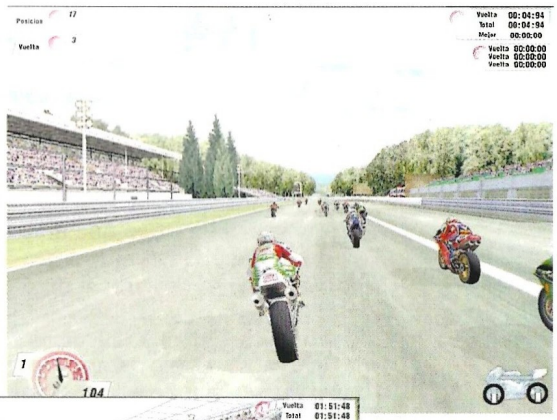
Precio: 5.990
Requerimientos: Pentium 233, 32MB de RAM, CD-ROM 4X, ratón, SVGA, tarjeta de sonido, Windows 95/98
Nº de jugadores: 1 o 2
Editor: EA Sports
Distribuidor: Electronic Arts

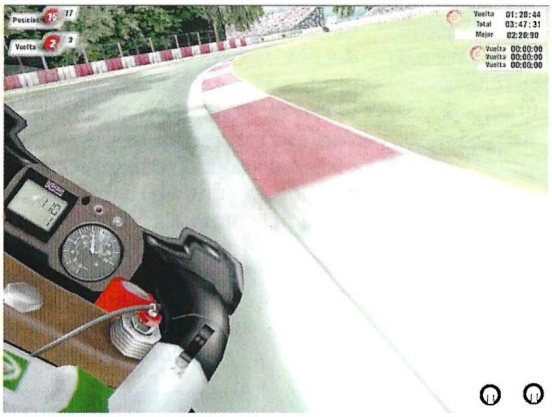
El modo en que inciden las sombras en el asfalto es abolutamente sensacional

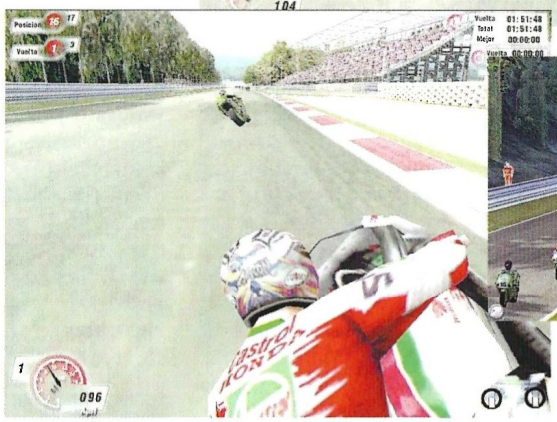
cha, como utiliza el freno delantero situado en la "maneta" derecha o simplemente como utiliza el acelerador, sobre todo en la salida de una curva. Pero eso no es todo, ya que desde cualquiera de la vistas exteriores también apreciaremos muchas más cosas, como por ejemplo cuando el piloto pisa el pedal para subir o bajar una marcha, o cómo reprime a un contrario cuando está a punto de besar el asfalto por su culpa.

que resulta complicado, sobre todo en el modo simulación. El simple hecho de controlar un "caballito" requerirá de nosotros una habilidad asombrosa, de lo contrario acabaremos arrastrando las costillas por la carretera una y otra vez.

En definitiva, lo que podemos decir de Superbike 2000 es que ha superado de un modo convincente a su antecesor, tanto en el apartado gráfico como en el de la jugabilidad, siendo

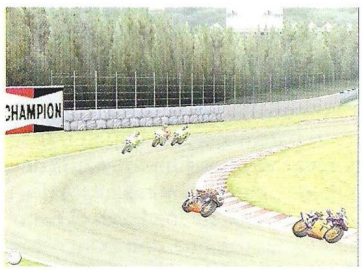






El truco es...

En un principio, es aconsejable que emplees todas las ayudas que nos ofrecen, tanto a la hora de acelerar como de frenar, de lo contrario podemos cansarnos al ver que no ganamos ninguna carrera.



Los efectos sonoros también están muy conseguidos, tanto el sonido de los motores como el del público cuando atravesamos la línea de llegada. El único pero que se le puede encontrar a Superbike 2000 es que quizá sea demasiado complicado para alguien que no ha jugado a un título de cualidades similares, ya

éste último en el que más diferencias se aprecian, ofreciendo un control más intuitivo y preciso, pero no por ello más irreal, sino más bien todo lo contrario. Un juego verdaderamente imprescindible para los amantes del motor, y más en concreto, de las motocicletas de gran cilindrada.

Calificación

Superbike 2000

Pros: Unos sensacionales gráficos unidos a una jugabilidad excepcional. Lo único que falta para que se asemeje más aún a la realidad, es enfundarnos un mono y un casco antes de cada partida.

Contras: Puede resultar difícil en un principio, pero con un poco de paciencia y haciendo uso de alguna de las ayudas no tardaremos en disfrutar al máximo.

El "forito" bravo

Ford Racing

Ya el mes pasado os adelantábamos algunas de las virtudes de este nuevo juego de carreras de Empire. Ahora, con el producto finalizado, también podremos saber sus defectos además de todas las mejoras que incorpore.

Ya hace un tiempo, muchos quedamos absolutamente perplejos con un juego de conducción llamado Grand Touring. En este juego podíamos disfrutar de, además de la cantidad de coches que había, unos gráficos absolutamente increíbles; claro que necesitábamos un equipo muy potente para poder disfrutarlo al máximo. Lo único que fallaba en el juego era la inmensa dificultad a la que nos veíamos sometidos, tanta que un simple fallo nos podía relegar de los primeros puestos a los últimos.

Nuestros rivales seguían siempre una misma trayectoria, es decir, parecía que se desplazaban con la ayuda de unos raíles, de modo que tarde o temprano acabábamos conociendo sus puntos débiles y en qué curvas perdían algo de velocidad. Pero aparte de eso, todo lo demás era sencillamente genial; cada elemento de una carrera estaba representado a la perfección.

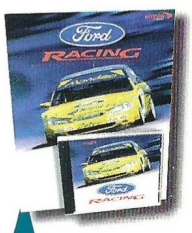
Después de haber disfrutado mucho con aquel juego nos llega Ford Racing, que al igual que Grand Touring también está programado por Empire.

Basta echar un simple vistazo a las pantallas que acompañan al texto para observar el buen trabajo realizado por Empire. Cada detalle está cuidado al máximo, desde los efectos de luz hasta el resto de elementos que componen los distintos circuitos, como los árboles o los mismos coches. Pero al igual que sucedió con Grand Touring, hay algunos aspectos que se debían haber cuidado más, como es el caso del control y de la Inteligencia Artificial de los rivales (IA).

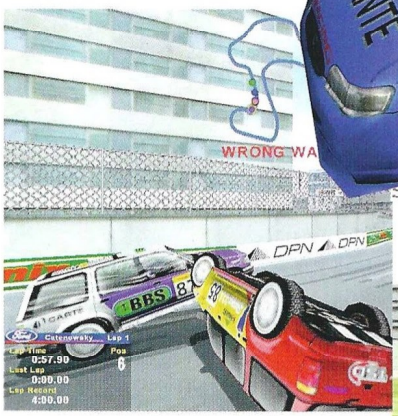
Como la vida misma

El apartado gráfico es el aspecto más destacado en Ford Racing, siendo necesaria una tarjeta aceleradora 3D para poder jugar. Empire debió quedar muy satisfecha con el resultado final de Grand Touring y ha decidido aplicar un motor 3D muy similar a Ford Racing, de modo que os podéis hacer una idea de lo que os espera cuando lo veáis en movimiento. Los efectos de luz están recreados perfectamente, tanto los reflejos que se han aplicado a los coches como las sombras que inciden sobre la calzada, por ejemplo de los árboles. Aunque lo que quizás llame más la atención sean los coches. Como ya habréis supuesto por el nombre, los juegos presentes en el juego son de la marca Norteamericana Ford, es decir, tiene la licencia oficial de la marca. Entre todos los coches, podemos encontrar el Ka, el Focus, el Escort y muchos otros, cada uno de ellos con varios modelos distintos, todos de los últimos años.

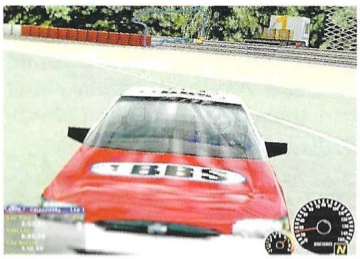
La sensación de velocidad es muy buena, y la podremos apreciar desde varios ángulos de vista muy efectivos. Tendremos tres perspectivas exteriores, en las que en todo momento veremos nuestro vehículo. Estas son las mejores perspectivas para contemplar el apartado gráfico en todo su esplendor, pero, para percibir de un modo mucho más realista la sensación de velocidad, tendremos la opción de jugar como si nos encontrásemos dentro del coche o en el parachoques. Con cualquiera de estas dos cámaras –sobre todo con la del parachoques– tendremos la sensación de que pilotamos de verdad. Este es uno de los aspectos que se han mejorado con respecto a la versión inglesa, así como el control con el joystick y algunos pequeños fallos gráficos en el engine 3D. Pero desgraciadamente, no todo es bueno en Ford Ra-



Precio: 2.995
Requerimientos: Pentium 200, 32MB de RAM, CD-ROM 8X, tarjeta de sonido, Aceleradora 3D de 4MB, 250MB libres en el disco duro, ratón, Windows 95/98
Nº de jugadores: De 1 a 4
Editor: Empire
Distribuidor: Dinamic



cing. Hemos sido reiterativos con el tema gráfico, haciendo alusiones a Grand Touring, pero ahora, en los aspectos negativos del juego, también las haremos. Como ya hemos comentado, Grand Touring fallaba básicamente en el apartado jugable, ya que la IA de los rivales no estaba muy depurada. Pues en esta ocasión sucede algo muy similar, ya que los vehículos no tienen un comportamiento realista. Al igual que en GT, dan la sensación de que siempre hacen el mismo recorrido en cada vuelta, como si unos raíles los guiasen,



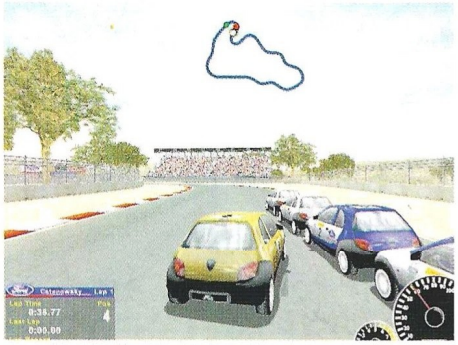
El truco es...

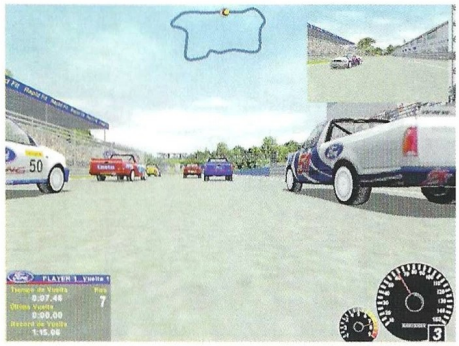
Procura participar en las competiciones más bajas al principio, en las que todos los participantes lleven el mismo coche que tú, de lo contrario te será muy difícil lograr la victoria.

con lo que en determinadas ocasiones nos golpearán por detrás en lugar de adelantarnos por un lado u otro. También se puede apreciar un descenso de la velocidad en todos ellos a medida que las vueltas se van sucediendo, cuando lo lógico sería que corriesen más –si el depósito de gasolina está más vacío, el coche alcanza más velocidad– pero es todo lo contrario, ya que en la tercera vuelta, si no chocamos ni estamos demasiado rezagados, nos será extremadamente sencillo adelantarlos. El control de los vehículos tampoco está demasiado depurado, siendo en algunas curvas completamente ingobernables, llegando incluso a volcar debido a la fuerza centrífuga.

El juego es bastante bueno, pero en lugar de dedicarse tanto a los gráficos, no hubiera estado de más que se preocupasen más de la jugabilidad final. Aún así, un juego muy a tener en cuenta, dado entre otras cosas lo atractivo que resulta su precio.

Podemos encontrar el Ka, el Focus, el Escort y muchos otros, cada uno de ellos con varios modelos distintos





Calificación

Ford Racing

Pros: Un apartado gráfico realmente bueno, en el que apenas se pueden apreciar fallos. Los coches están modelados con absoluta fidelidad a sus homónimos de la calle.

Contras: La jugabilidad le resta muchos puntos, ya que nos será muy complicado llegar a ganar una carrera. La IA de los enemigos es nefasta.

¿A la tercera va la vencida?

F-22 Lightning 3

De nuevo, y va la tercera, Novalogic ha vuelto a utlizar al Lockheed-Martin F-22, como estrella de uno de sus simuladores. Al igual que sus creaciones anteriores, el aspecto arcade prevalece sobre la simulación pura y dura.

Lo primero que nos asalta cuando instalamos el juego es la sensación de que esto ya lo hemos visto antes. F-22 Lightning 3 tiene una gran semejanza con sus dos hermanos, el SU-27 y el F-16. De hecho, se nos da la oportunidad de instalar una demo de éste último, curiosamente fechada en 1.998.

Sin duda, es una mejora sobre las anteriores versiones, esto no podemos negarlo. Lo que más vamos a notar es el aspecto gráfico. Se ha mejorado mucho. Si comparamos al F-22 de la anterior versión con el de la actual, es como la noche y el día. Ahora está lleno de detalles, insignias, diferentes camuflajes, incluso el interior de la cabina.

También se ha mejorado el entorno por el que volamos, las texturas del terreno están más elaboradas, aunque tienen ciertos fallos, como en los puntos de unión de las mismas, que se realiza de manera un tanto brusca, "a capón". Pero lo que más nos sorprenderá es el generador de tiempo atmosférico.

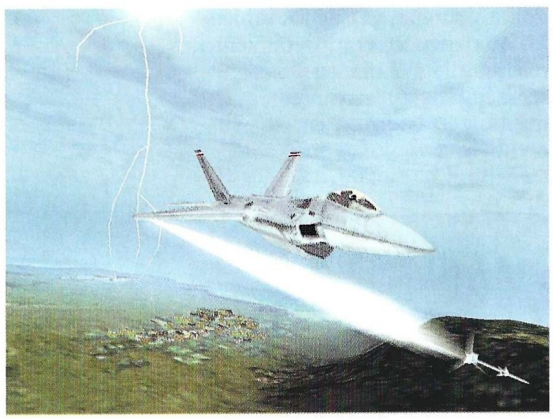
Antes podíamos volar a diferentes horas del día, y ahora podremos hacerlo en diferentes condiciones meteorológicas. Aunque sean muy desfavorables, no afectarán en nada en el comportamiento de nuestro avión, pero es interesante ver como llueve a cantaros a nuestro alrededor o como comienza a nevar. Pero las estrellas son, sin duda, las tormentas eléctricas: los rayos están muy logrados, tanto en su aspecto gráfico como sonoro.

También decir que podemos utilizar la bomba Termonuclear B-61; merece la pena ver el hongo nuclear que crea. Eso sí, hay que lanzarla desde una considerable altura si no queremos que la onda expansiva nos volatice.

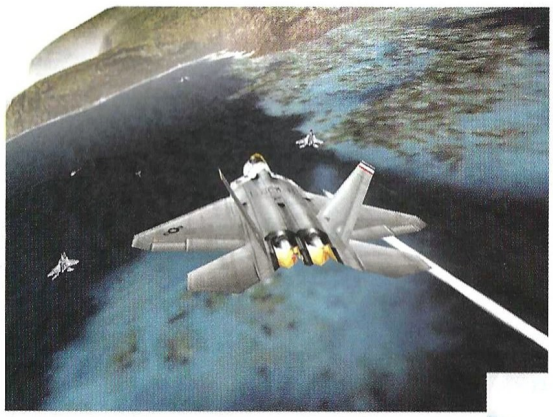
De aquí en adelante es más de lo mismo. Disponemos de unas 20 misiones rápidas, que nos irán enseñando a volar el avión, además de meternos en situaciones reales. Las podemos volar en cualquier orden aunque van de menor dificultad a mayor dificultad, por lo que conviene seguir ese orden.

Además de estas misiones, disponemos de seis campañas situadas a lo largo y ancho del planeta: Indonesia, Chad/Sudan, la Península de Kola, Argelia, las Filipinas y Jordan/Siria. En total unas 50 misiones que, a diferencia, de las otras, tienen que ser jugadas en orden. Y por último la opción multijugador. Con ella nos podremos conectar al servidor de Novalogic, Novaworld.Net, donde podremos jugar contra otras 128 personas. Esta es sin duda las opción más interesante, aunque no esté al alcance de todo el mundo.

Novalogic le ha lavado la cara a su simulador y poco más. Ha mejorado mucho el aspecto



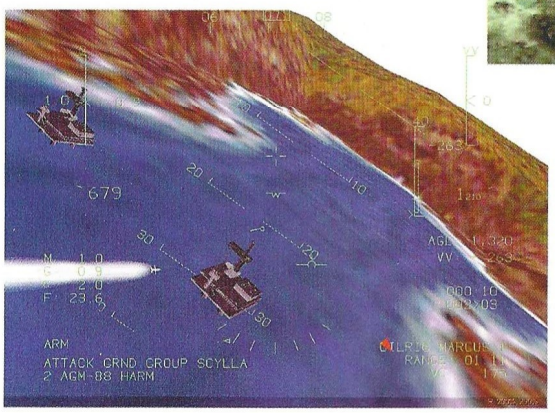
Precio: 7.450
Requerimientos: Pentium 133, 32MB de RAM, 220MB de disco duro libres, CD-ROM 4x, tarjeta de sonido, Windows 95/98, ratón
Nº de jugadores: De 1 a 128
Editor: Novalogic
Distribuidor: Friendware



Antes podíamos volar a diferentes horas del día, ahora podremos hacerlo en diferentes condiciones meteorológicas

gráfico y ha cambiado las misiones pero el resto es igual, la misma filosofía de juego. Más arcade que simulador, a los puristas del género les parecerá excesivamente simple. Para aquellos que quieran volar un avión sin complicarse la vida, este es sin duda su simulador. Es ideal para usarlo en modo multijugador, y además no requiere que estemos pendientes de miles de teclas ni de múltiples sistemas: simplemente despegar y a divertirse.

No estaría mal que la próxima versión de este juego, o el próximo simulador de Novalogic imprimiera un poco más de realismo al mismo, y no se nos vuelva a "obsequiar" con otro clon de alguno de sus simuladores.



El truco es...

Aunque pilotes un avión con tecnología furtiva no está de más que tomes ciertas precauciones y no vueles excesivamente alto. Cuando te detecten, además de las contramedidas electrónicas, utiliza el terreno para ocultarte; lograrás salvar la vida y, quien sabe, quizás también acabes con éxito la misión.

Calificación

F-22 Lightning 3

Pros: Los gráficos son muy buenos y muy detallados. El realismo de las condiciones meteorológicas.

Contras: Más de lo mismo. Tiene fallos en el engine gráfico. Es poco original, con ciertas mejoras, pero básicamente igual a los anteriores simuladores.

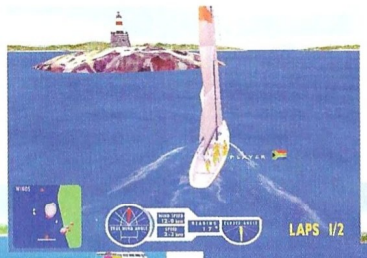
No corta el mar sino vuela

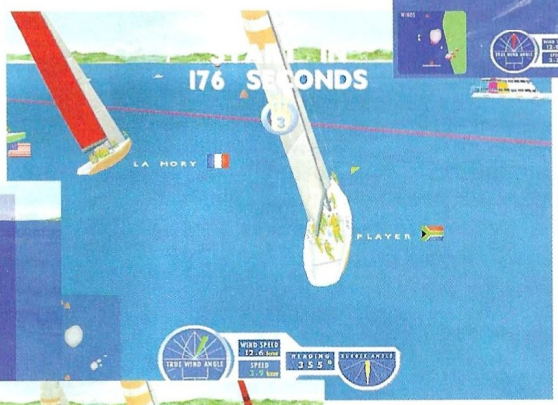
Virtual Skipper

Con el ruido de la quilla cortando olas por las amuras, y con toda la tripulación trabajando para que las velas saquen todo el partido del viento, el buque sigue su camino, escorando a estribor para alcanzar la próxima boya, y con ella, la victoria.

Precio: 6.995
Requerimientos: Pentium II, 64Mb de RAM, Windows 95/98, ratón, tarjeta 3D, CD-ROM 4x, tarjeta de sonido
Nº de jugadores: 1 o varios
Editor: Duran Duboi
Distribuidor: Ubi Soft

La mayoría de los simuladores no alcanzan a conseguir la tranquilidad que alguien puede sentir con un buque que navega sólo propulsado por el viento. Virtual Skipper es un simulador que te introduce de lleno en el apasionante mundo de las regatas, un deporte al alcance de unos pocos privilegiados.





Calificación

Virtual Skipper

Pros: Excelentes gráficos y una perfecta recreación del mundo náutico. Las regatas más importantes y los modelos de barco para configurar. El manejo es muy sencillo y se centra en órdenes a tripulantes y manejo de vela.
Contras: Es un programa destinado a aquellos que gozan de las regatas y de la náutica en general, por lo que no se pueden esperar emociones fuertes. Quizás se echan de menos más opciones de navegación libre y poder dirigirse a puntos reales trazados por mapa.

A toda vela

Ese es el truco. Poder conseguir la mayor superficie orientada al viento y mayor propulsión. Pero esto no es fácil, depende en gran medida de la orientación del navío y de donde sople el viento, por lo que los problemas empezarán a surgir muy rápidamente. Podremos recrear cualquier situación náutica y la gran mayoría de eventos deportivos para grandes navíos están presentes sin problemas. Aunque es un simulador, no presenta mayores problemas y conseguiremos realizar las pruebas con soltura. Al principio será difícil incluso clasificarse, pero con paciencia, todo se consigue.

Para finalizar

En muchas ocasiones vemos simuladores que abarcan un amplio espectro de posibilidades. Virtual Skipper abarca principalmente una: el placer de la navegación a vela. Y no hay más, es decir, hay pruebas deportivas, pero no existen otros retos más que el trabajo en equipo y la superación del tiempo. Quizás, poder guiarse por un mapa y navegar libre en más territorio hubiera sido acertado, pero las opciones de Internet a fin de poder competir contra otros rivales humanos hacen el juego muy interesante. Si queréis relajaros y os gusta la náutica, éste es vuestro juego.

El truco es...

Cuidado en las salidas: hasta que no se de la orden, no se puede largar trapo y hay que estar aguantando el viento. Ciñete a las boyas y tal como harías en un velero, toma las olas por las amuras, de cruce, navegarás más rápido. Intenta cerrar en los virajes a los demás barcos, a fin de que tengan que plegar velas o abrirse.

LISTA DE GANADORES DE CONCURSOS

LOS GANADORES DE LOS 50 JUEGOS WINTER SPORTS DEL CONCURSO PUBLICADO EN EL Nº 51 DE CGW SON:

EVELIO GONZALEZ VELAZQUEZ ..... LAS REALEJAS (STA. CRUZ DE TENERIFE)
FEDERICO PACHECO DEL RIO ..... VENTA DE LOS SANTOS (JAEN)
JOAN SERRALTA LORENTE ..... IBI (ALICANTE)
JOSE ERCORECA ZULUETA ..... BERMEO (VIZCAYA)
JUAN MANUEL GALLEJONES AGUERO ..... MADRID
ABDON MUÑOZ BERMUDEZ ..... MOSTOLES (MADRID)
FIDEL VILLAFAFILA APARICIO ..... AVILES (ASTURIAS)
SERGIO GONZALEZ LOPEZ ..... ZARAGOZA
MARIA JOSEFA MARTINEZ ALMENDROS ..... ALBACETE
GERMAN HURTADO MARTIN ..... MADRID
GONZALO FERNANDEZ GARCIA ..... NAVALCARNERO (MADRID)
DANIEL BERTOMEU PICO ..... JAVEA (ALICANTE)
EMILIO ESCRIBANO GUTIERREZ ..... HUETOR-VEGA (GRANADA)
MIGUEL SAEZ PLAZA ..... ANDUJAR (JAEN)
JULEN MUNUCE PEREZ ..... PAMPLONA (NAVARRA)
RUBEN SOLANS CORREDERA ..... HUESCA
ANDRES PEREZ PETINAL ..... BURGOS
Mª DE LOS ANGELES REINA ANTON ..... ELCHE (ALICANTE)
JOSE ALBERTO ROMAN HUERTA ..... PALMA (BALEARES)
CARLOS PEREZ CORDOBA ..... BARCELONA
JOSE LUIS NUÑEZ VEGA ..... TALAVERA DE LA REINA (TOLEDO)
ANTONIO BARREIRO VALDIVIA ..... CEUTA
FERNANDO RAUL MARTIN RUANO ..... MADRID
ANDRES VERGARA AZALDEGUI ..... ZARAUZ (GUIPUZCOA)
JOSEBA DE BLAS BILBAO ..... BILBAO (VIZCAYA)
DANIEL JOSE MARCHENA FLORES ..... CADIZ
PABLO CONCEJERO CEREZO ..... MADRID
ALEJANDRO GARZON PASCUAL ..... BARAKALDO (VIZCAYA)
JOSE LEDESMA MACHUCA ..... MARBELLA (MALAGA)
AARON GARCIA ARNAIZ ..... BURGOS
FLAVIO MIGUEL HENRIQUEZ ROQUE ..... LAS PALMAS DE G.C. (LAS PALMAS)
ANDRES SAUL DE LA SERNA TUYA ..... SEVILLA
MIGUEL ANGEL CRUZ GANGOITIA ..... PALMA DE MALLORCA (BALEARES)
JOAQUIN DIAZ ALVAREZ ..... SALAS (ASTURIAS)
INMACULADA ROMAN REDONDO ..... BILBAO (VIZCAYA)
FELIX DE LA ROSA CAZORLA ..... VIGO (PONTEVEDRA)
SANTIAGO DOMINGUEZ LOPEZ ..... VALENCIA
MIGUEL AZAUSTRE RODRIGUEZ ..... MAJADAHONDA (MADRID)
LEONARDO ROMERO QUESADA ..... VALL DE UXO (CASTELLON)
LOURDES BERLANGA QUINTERO ..... UTEBO (ZARAGOZA)
SANDRA NAVARRO ROMERO ..... SEVILLA
JAVIER MENA MAESTRE ..... CACERES
ALICIA DE DIOS FUENTE ..... SALAMANCA
SERGIO SARMIENTO SANTOS ..... STA. Mª DEL PARAMO (LEON)
ANA ALVAREZ SUARED ..... LADA-LANGREO (ASTURIAS)
JOSE CARLOS CALCY SERRANO ..... SAN FERNANDO (CADIZ)
MARIANO GARCIA BONEL ..... BARCELONA
JOSEFA CRIADO PASCUAL ..... TORRELAVEGA (CANTABRIA)
JORGE MAYORGA BLAZQUEZ ..... SALAMANCA
JUAN CARLOS ROCA GIL ..... TARRAGONA

El truco del "almendruco"

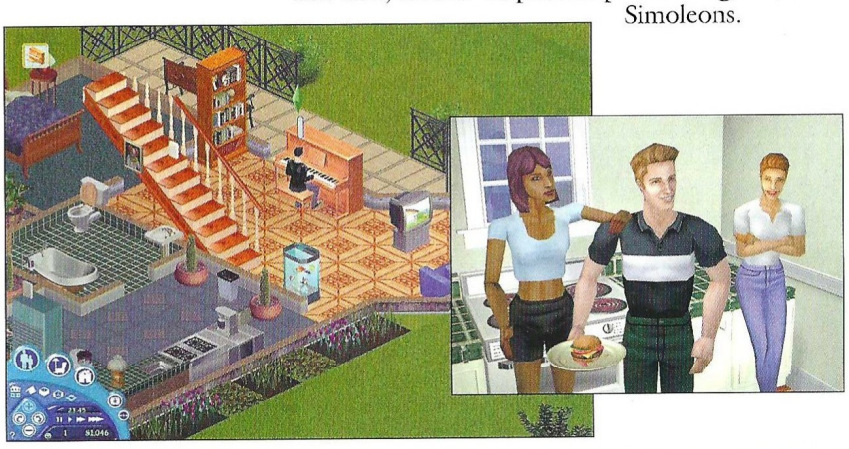
Este es un dicho que habremos oído a lo largo de nuestra vida infinidad de veces. La verdad es que carece de sentido, pero se podría aplicar perfectamente al uso de trucos con los videojuegos.

NOX

Para activar los trucos de este gran juego, tan sólo tenéis que hacer aparecer la consola e introducir "Racoiaws". Después de activar el truco, podéis teclear cualquiera de los siguientes códigos que os proporcionamos:
help cheat: Lista de trucos
cheat ability: Reinicia las habilidades del usuario
cheat health: Rellena salud
cheat mana: Rellena mana
cheat level #: Nos lleva al nivel seleccionado #
cheat spells: Disponer de todas las magias en un nivel
cheat gold #: Proporcionar oro al personaje #
set god: Modo Dios y hombres ilimitados

LOS SIMS

Mientras estás jugando, presiona simultaneamente CTRL+SHIFT+ALT+C. Una vez hecho esto, escribe Klapaucius para conseguir $1000 Simoleons.



F22 LIGHTNING 3

Uno de los mejores simuladores de vuelo también cuenta con algunos de los trucos más efectivos. Para activarlos, mientras estás jugando debes pulsar de un modo simultáneo CTRL+ENTER, para posteriormente escribir cualquiera de las frases que te ofrecemos a continuación:
the truth is out there: Armamento ilimitado
fight the future: Reponer arma actual
black oil: Rellenar combustible
trust no one: Modo Dios
i want to believe: No hay efecto al estrellarte
this isnt happening: Curar
ghostpit: Avión invisible

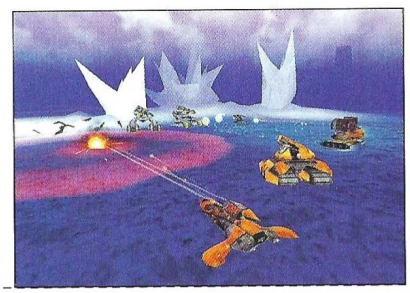
DEMOLITION RACER

Para acceder a todos los coches y tramos, debes introducir, en la pantalla de selección de nombre, BIG CHEAT, luego introduce tu nombre normalmente.

Para tener acceso a todos los coches en Demolition League, sigue los mismos pasos del anterior truco, pero tendrás que introducir LEAGUE CHEAT.

BATTLEZONE 2

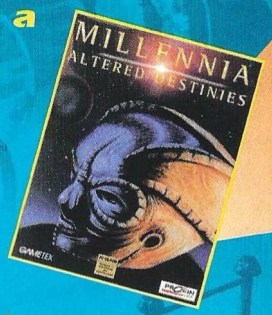
Activa la consola del juego, y a continuación introduce uno de los códigos que os ofrecemos a continuación.
game.cheat bzbody: Escudos ilimitados
game.cheat bzfree: Pilotos ilimitados
game.cheat bzradar: Mapa completo
game.cheat bztnt: Armamento ilimitado
game.cheat bzview: Enlaza con Comsat sin construir uno



COMPUTER GAMING WORLD

Vota para elegir los mejores juegos de cada mes

Nuestro TOP 50 necesita tu opinión. Queremos que nos hagas saber qué juegos de actualidad te gustan más, y por esta importante información que nos vas a proporcionar, entrarás en el sorteo de 9 JUEGOS "MILLENIA ALTERED DESTINIES"



Rellena el cupón adjunto con tus datos y ordenando los juegos de mayor a menor importancia, de forma que el número 1 sea tu preferido. Si, por ejemplo, sólo crees que hay 20 juegos dignos de mención, rellena los 20 primeros lugares. Cuando hayas terminado, corta esta página (o haz una fotocopia) y envianosla por correo dentro de un sobre, indicando en el mismo la referencia "VOTO TOP 50" a la siguiente dirección:

Computer Gaming World - Redacción:
C/ Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid

Por favor, no envíes más de un voto por mes y número, ya que los datos quedarán registrados en nuestro ordenador y sólo una de tus votaciones será válida.

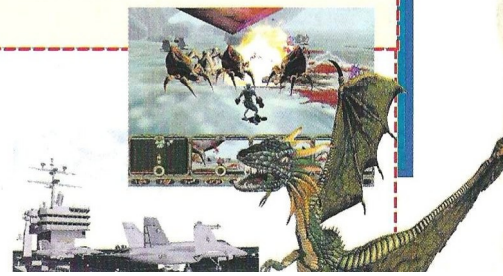
COMPUTER GAMING WORLD

Mi TOP 50...

1	17	34
2	18	35
3	19	36
4	20	37
5	21	38
6	22	39
7	23	40
8	24	41
9	25	42
10	26	43
11	27	44
12	28	45
13	29	46
14	30	47
15	31	48
16	32	49
	33	50

Enviar a: **Computer Gaming World, Redacción. C/ Miguel Yuste ,26 28037 Madrid**

Nombre
Apellidos Edad
Dirección
Localidad C.P.
Provincia Teléfono ( )



COMPUTER GAMING WORLD

LISTA DE GANADORES DE CONCURSOS

LOS GANADORES DE LOS 35 LOTES DE PREMIOS DEL CONCURSO TRAITORS GATE PUBLICADO EN EL Nº 51 DE CGW SON:

TOMAS UREÑA BERNAL ..... CARTAGENA (MURCIA)
ANGEL CARPINTERO DURAN ..... BANAGUASIL (VALENCIA)
ISAAC NUÑEZ GONZALEZ ..... BARCELONA
ELENA FERNANDEZ MARTINEZ ..... SORIA
ADAN ROSELLO YELO ..... BANYOLES (GIRONA)
DALIA FERNANDEZ ANTELO ..... SANTIAGO (A CORUÑA)
ALVARO AROCA MUÑOZ ..... MORON DE LA FRONTERA (SEVILLA)
JOSE MANUEL PIZORES FAJARDO ..... SEVILLA
JOSE LUIS ARES GOMEZ ..... RENOSA (CANTABRIA)
MIGUEL ANGEL DE LA FUENTE MARTIN ..... CORDOBA
PEDRO PABLO ROMERO CARPINTERO ..... MADRID
ALBERTO GONZALEZ ABIETAR ..... BARCELONA
CARMELO RODRIGUEZ GONZALEZ ..... LAUJAR DE ANDARAX (ALMERIA)
JORGE MUÑIZ GARCIA ..... AVILES (ASTURIAS)
PEDRO GUTIERREZ MARTIN ..... MALAGA
ELENA LECHADO GARCIA ..... TOLEDO
MARIO CARRILLO TRUJILLO ..... BARBATE (CADIZ)
LUIS ORTEGA PEREIRA ..... PALMA DE MALLORCA (BALEARES)
FRANCISCO GIL TOMEY ..... SAN ADRIAN DE BESOS (BARCELONA)
FERNANDO MEDINA RODADO ..... CIUDAD REAL
BEATRIZ GARCIA CHICO ..... ZARAGOZA
JUAN CARLOS RAMIREZ GARCIA-ABAD ..... MUNGUIA (VIZCAYA)
IVAN TORRES MARIN ..... PINTO (MADRID)
RAMON ARCAS ESTEBAN ..... LORCA (MURCIA)
ITZIAR VALLEJO LEKANDA ..... SANTURTZI (BIZKAIA)
NESTOR CALLEJA SANTAMARIA ..... CASTELLON
ANTONIO CHICANO NAVARRO ..... CABEZO DE TORRES (MURCIA)
MIGUEL GONZALEZ POBO ..... SANTANDER (CANTABRIA)
ENRIQUE SANCHEZ BELTRAN ..... CALATAYUD (ZARAGOZA)
DAVID LOPEZ GONZALEZ ..... ALBACETE
CARLOS ISERTE MOIX ..... MOLLET DEL VALLES (BARCELONA)
ISRAEL BALONGO ORTIZ ..... HUELVA
DANIEL RETAMOSA MESTRE ..... MISLATA (VALENCIA)
PELAYO DAÑOBEITIA VALLEJO ..... OVIEDO (ASTURIAS)
ISRAEL REY FERNANDEZ ..... LEON

LOS GANADORES DE LOS 10 LOTES DE PREMIOS DEL CONCURSO RAYMAN 2 PUBLICADO EN EL Nº 51 DE CGW SON:

MARTA JIMENEZ GOMEZ ..... CANOVES (BARCELONA)
SERGIO LUIS MONTES CARBALLO ..... LA PALMA DEL CONDADO (HUELVA)
MARIA VARELA MARTIN ..... ALMERIA
MIRIAM SALCEDO HISPAN ..... GRANADA
JOSE MARIA LLUCH PEREZ ..... VALENCIA
ATONIO ALCON VAL ..... MONTCADA I REIXAC (BARCELONA)
RAQUEL ALONSO ALLEN ..... CRECIENTE (PONTEVEDRA)
JUAN GARCIA LEON ..... MADRID
BORJA AGÜERO ALCONADA ..... MADRID
JORDI SOLER DEU ..... LLAGOSTERA (GIRONA)

LOS GANADORES DE LOS 15 JUEGOS PLANESCAPE TORMENT DEL CONCURSO PUBLICADO EN EL Nº 51 DE CGW SON:

JAVIER LOPEZ LOPEZ ..... ORENSE
JANO LOPEZ FIALLO ..... BOADILLA DEL MONTE (MADRID)
MANUEL GOMEZ VAZQUEZ ..... VIGO (PONTEVEDRA)
RAUL MARTIN JAEN ..... ALBA DE TORMES (SALAMANA)
IGNACIO REVILLA MARTINEZ ..... BURGOS
JESSICA MUÑOZ BERMUDEZ ..... MOSTOLES (MADRID)
ALVARO SALCEDO MARTIN ..... GRANADA
FCO. JAVIER CAMPOS RECIO ..... ALMAZORA (CASTELLON)
GERARDO OSCAR RAPOSO RAPOSO ..... VALLADOLID
GONZALO LOPEZ ALBUERNE ..... PUERTO ROSARIO (LAS PALMAS)
JAUME CHRISTIAN RICHTER SERVERA ..... SA COMA (BALEARS)
DANIEL PEREZ OSTOS ..... SEVILLA
DAVID MONTOYA HERREROS ..... RIVAS-VACIAMADRID (MADRID)
JOSE LUIS SANTOS ARGAÑIN ..... CARBALLINO DE SAYAGO (ZAMORA)
IGNACIO SANTIAGO GUARDIOLA ..... CIEZA (MURCIA)

LOS GANADORES DE LOS 15 UNREAL TOURNAMENT DEL CONCURSO PUBLICADO EN EL Nº 50 DE CGW SON:

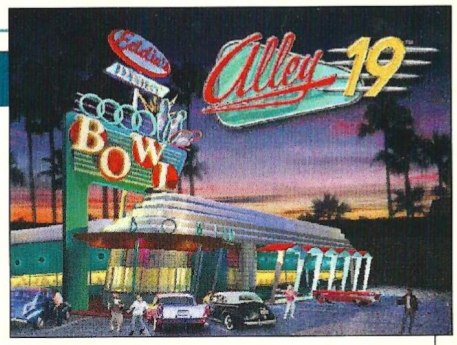
JOSE MIGUEL RODRIGUEZ LILLO ..... SAN VICENTE (ALICANTE)
JUAN ROCARIAS BILU ..... MOLLET DEL VALLES (BARCELONA)
RAMON GARCIA HERRERO ..... ALGETE (MADRID)
MIGUEL ANGEL ARTEAGA ARGANDOÑA ..... ALBACETE
HECTOR PRIETO PEREZ ..... ERANDIO (VIZCAYA)
JOSE LUIS SIERRA BLANCO ..... VILLALBA (LUGO)
RAUL GONZALEZ CASTRO ..... LA CORUÑA
CARLOS ERRONDOSORO BELTRAN ..... RENTERIA (GUIPUZCOA)
MARC ROURE RUE ..... LLEIDA
JUAN CARLOS GILA SANCHEZ ..... MADRID
JOSE ANDRES LOPEZ SAAVEDRA ..... CORDOBA
PEDRO CARLOS GIL CARDABA ..... VALLADOLID
FELIPE SEQUI COLL ..... PALMA DE MALLORCA (BALEARES)
VALENTIN EMETERIO MEDINA ..... ALICANTE
IGNACIO MALLEN LAFUENTE ..... TERUEL

LOS GANADORES DE LOS 5 JUEGOS SURFACE TENSION DEL CONCURSO PUBLICADO EN EL Nº 51 DE CGW SON:

ANDRES COMESAÑA FERNANDEZ ..... VIGO (PONTEVEDRA)
GUILLERMO GALLARDO LOPEZ ..... MADRID
MANUEL HERNANDEZ GARCIA ..... PUENTEGENAVE (JAEN)
SANTIAGO DOMINGUEZ LOPEZ ..... VALENCIA
JOSE ALBERTO ROMAN HUERTA ..... PALMA (BALEARES)

CDs.....53

CD 1 El juego



ALLEY 19

Este mes Computer Gaming World te regala Alley 19, un magnífico juego de bolos con el que podrás medirte a tus amigos para ver quién es mejor. A ritmo de Rock & Roll, tendremos que tratar de conseguir más puntuación que nuestros rivales, ya sea tirando todos los bolos en un par de tiros o consiguiendo un maravilloso "strike", con lo que nuestra puntuación se pondrá por las nubes. Podremos seleccionar a uno de los cuatro jugadores disponibles, dos chicos y dos chicas, con los que sin duda nos reiremos y pasaremos un rato muy divertido.

REQUISITOS MÍNIMOS: Pentium 60MHz, Windows 95/98, 16 MB de RAM, SVGA, CD-ROM 2X, ratón, tarjeta de sonido (SoundBlaster o compatible)

INSTALACION Y EJECUCION: La instalación desde Windows 95/98 se realiza automáticamente, de lo contrario, entra en la unidad de CD-ROM y ejecuta el archivo Install.exe para instalarlo. Una vez que lo hayas instalado, selecciona el icono correspondiente para ejecutarlo en la barra de Inicio/Programas/Alley19

CONTROLES: El juego se controla con ratón. Para mover a tu jugador sólo tendrás que mover el ratón de izquierda a derecha. Una vez que hayas cogido la bola y estés dispuesto a tirar, pulsa el botón izquierdo y mueve suavemente el ratón hacia delante. Tu jugador lanzará la bola.

PISTAS: NO proporcionamos pistas por teléfono.

SERVICIO TÉCNICO:

Si tienes algún problema técnico con el juego, comprueba que tu ordenador cumple los requisitos del sistema. Antes de llamarnos asegúrate de haber seguido antes los siguientes pasos:

1.- Tener el CD dentro de la unidad para jugar.

2.- Si tienes Windows 95/98 y el juego no funciona consulta el manual de tu ordenador o a tu proveedor para solucionarlo. Si se produce un error indicándote que no tienes los controladores (drivers) de ratón, CD-ROM y/o tarjeta de sonido o gráfica, intenta instalarlos nuevamente.

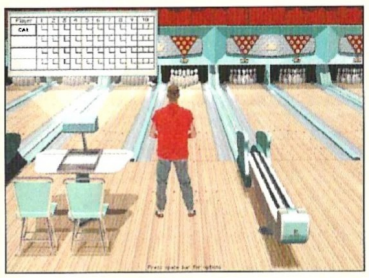
3.- Si el CD está sucio, límpialo con un paño seco y suave desde el centro a los bordes.

Si piensas que el CD puede estar defectuoso, llámanos antes de enviarlo por si se te hubiese escapado algo.

Si el problema persiste, antes de llamarnos ten a mano lo siguiente, y si es posible es mejor que estés sentado delante del ordenador para que podamos ayudarte mejor y más rápidamente:

-Configuración de tu ordenador: tarjeta gráfica, tarjeta de sonido, microprocesador, memoria RAM instalada y sistema operativo.

Nuestro teléfono es el 91 304 55 42, y el horario de atención de llamadas es de 16:00 a 18:00 horas de lunes a jueves y de 13:00 a 15:00 horas los viernes. Esta línea es únicamente para problemas técnicos, y no para dar pistas de juegos.



CD 2 UTILIDADES para uso de los CDs

Todas las utilidades se encuentran dentro de la carpeta UTIL del CD-ROM. En la ficha de cada una encontrarás el nombre de la subcarpeta donde se encuentran y el nombre del archivo que debes ejecutar para instalarlas. Algunas exigirán que reinicies el ordenador.

DIRECTX 7

CARPETA: DIRECTX7 **INSTALACIÓN:** DX70spa.EXE

Aquí tienes la última versión de DirectX. Aunque tengas otra anterior instalada es recomendable que instales esta, ya que es la más potente en este momento. Los programas que te piden las versiones 6.0 o 6.1 funcionan perfectamente con esta. Además, muchos títulos y demos ya requieren DirectX7.

NETSCAPE

CARPETA: NETSCAPE **INSTALACIÓN:** CB16E403.EXE (versiones ant. a Windows 95) o CB32E403.EXE (Windows 95/98)

QUICK TIME 4

CARPETA: Qtime4 **INSTALACIÓN:** QuickTimeInstaller.exe

Con esta versión de QuickTime, podrás ver muchos videos de los que antes no podías, entre ellos el que publicamos en el CD-ROM de La Máquina del Tiempo.

EXPLORER

CARPETA: EXPLORER **INSTALACIÓN:** MINNT30F.EXE (versiones anteriores a Windows 95) o IE4SETUP.EXE (Windows 95/98)

DEMOS JUGABLES

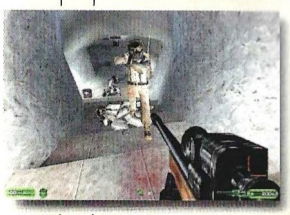
En la ficha de cada demo encontrarás, en el apartado, CARPETA el nombre de la carpeta que tienes que abrir para instalar la demo, en INSTALACIÓN el nombre del archivo que tienes que ejecutar para instalarla, y en CONTROLES el método para conocer el sistema de control una vez instalada la demo.

***Requisitos mínimos:** todas las demos requieren un CD-ROM 4x como mínimo, DirectX 6.0, ratón, tarjeta de sonido y Windows 95/98. Algunas necesitan, además de cierto espacio libre en disco –una media de 100 MB– para su instalación, alrededor de 100 MB libres adicionales para descomprimir archivos temporales que se borrarán una vez finalizada la instalación*

HALF-LIFE: OPOSING FORCE

REQUISITOS: Pentium-133, 24 MB RAM, SVGA, DirectX7
CARPETA: Half-Life
INSTALACIÓN: opfordemofull.exe
CONTROLES: Con la ayuda del ratón y unas pocas teclas podrás jugar durante mucho rato.

SOLDIER OF FORTUNE



REQUISITOS: Pentium-200, 64 MB de RAM, Aceleradora 3D
CARPETA: SoF
INSTALACIÓN: Low_Violence_SoF-demo.exe
CONTROLES: Mueve a tu mercenario con la ayuda del ratón

SHADOW WATCH

REQUISITOS: Pentium-133, SVGA, 32 MB de RAM
CARPETA: Shadow
INSTALACIÓN: Shadow_Watch_Demo.exe
CONTROLES: Mediante el ratón moverás a tus soldados

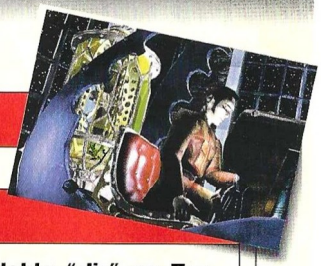
TIME MACHINE

REQUISITOS: Pentium-200, 32 MB de RAM, Aceleradora 3D
CARPETA: TimeMachine
INSTALACIÓN: Setup.exe
CONTROLES: Mueve a tu personaje con ayuda de los cursores

SLAVE ZERO

REQUISITOS: Pentium-266, 32 Mb de RAM, Aceleradora 3D
CARPETA: Slave
INSTALACIÓN: Autorun.exe
CONTROLES: Mueve al personaje con el ratón

VIDEOS



TIME MACHINE

Ejecuta el vídeo haciendo un doble "clic" en TeaserTM_an.mov de la carpeta VideosCryo
NOTA: Es aconsejable instalar con anterioridad Quick Time 4, incluido en la carpeta "Util" del CD-ROM.

POMPEYA

Ejecuta el vídeo haciendo un doble "clic" en pompei_640.aviNOTA: En algunos equipos, el vídeo de Pompeya puede ir excesivamente lento, por lo que es recomendable grabarlo en el disco duro del ordenador antes de ejecutarlo.

HELLBOY

Ejecuta el vídeo haciendo un doble "clic" en hellboy-gameplay.avi **NOTA:** Este vídeo no tiene sonido.

TOMB RAIDER: THE LOST ARTIFACT

REQUISITOS: Pentium-166, 16 MB de RAM, SVGA
CARPETA: TombRaider
INSTALACIÓN: trla.exe
CONTROLES: Accede a las opciones para configurar los controles

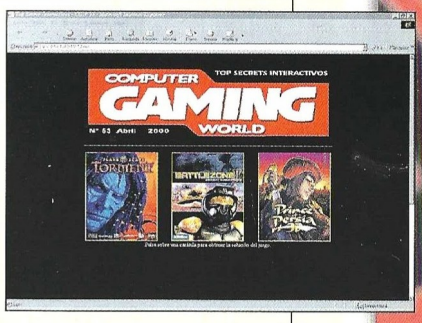
TOP SECRETS Interactivos

INSTRUCCIONES DE INSTALACIÓN Y USO DE LOS TOP SECRETS INTERACTIVOS PLANESCAPE TORMENT, PRINCE OF PERSIA 3D Y BATTLEZONE 2

Para poder acceder a las soluciones, es necesario que tengas instalado un navegador de Internet en tu ordenador, ya sea en Windows 3.1, Windows 3.11 o Windows 95/98. Los más comunes son Internet Explorer de Microsoft y Netscape. Si no tienes ninguno instalado en tu ordenador, están ambos incluidos en el CD-ROM, así que puedes instalar el que quieras (pero sólo uno de ellos para no crear conflictos en tu sistema). Consulta las instrucciones pertinentes para instalarlo.

Una vez que tengas Netscape o Internet Explorer instalado en tu sistema, abre la carpeta TSI53 del CD-ROM y haz una doble pulsación sobre el icono TSI-53. Pulsa sobre las carátulas para acceder a la solución que quieras ver. De forma alternativa, puedes emplear la opción Abrir del menú Archivo en cualquiera de los dos navegadores para abrir el citado archivo, tal y como harías en otro programa de Windows.

NOTA: No es necesario tener conexión a Internet para poder ver los Top Secrets Interactivos, ya que los archivos necesarios se encuentran en el CD-ROM.



COMPUTER GAMING WORLD

Top CGW

TOP 5 AVENTURA / ROL

1	Outcast	Infogrames
2	Grim Fandango	Electronic Arts
3	Silver	Infogrames
4	Sanitarium	Erbe
5	Blade Runner	Dinamic

TOP 5 ESTRATEGIA

1	Commandos	Proein
2	Age of Empires	Microsoft
3	Anno 1602	Infogrames
4	Civilization CTP	Proein
5	Commandos MADD	Proein

TOP 5 ACCION

1	Resident Evil 2	Virgin
2	Half-Life	Havas
3	Tomb Raider III	Proein
4	Unreal	Friendware
5	Kingpin	Proein

TOP 5 DEPORTES

1	FIFA 99	Electronic Arts
2	PC Fútbol 7.0	Dinamic
3	Fútbol Int. 2000	Microsoft
4	FIFA 2000	Electronic Arts
5	PC Fútbol 2000	Dinamic

TOP 5 SIMULADORES

1	GP 500	Proein
2	Flanker 2.0	Proein
3	Rally Championship	Friendware
4	Flight Simulator 2000	Microsoft
5	TOCA 2	Proein

TOP 50

	Juego	Distribuidor	Tipo
1	Resident Evil 2	Virgin	ACC.
2	Half-Life	Havas	ACC.
3	Tomb Raider III	Proein	ACC.
4	Unreal	Friendware	ACC.
5	Kingpin	Proein	ACC.
6	Fifa 99	Electronic Arts	DEP.
7	Commandos	Proein	EST.
8	Age of Empires	Microsoft	EST.
9	SWE1: Racer	Electronic Arts	ACC.
10	Anno 1602	Infogrames	EST.
11	PC Fútbol 7.0	Dinamic	DEP.
12	Quake II	Proein	ACC.
13	Outcast	Infogrames	AV/R.
14	Grim Fandango	Electronic Arts	AV/R.
15	Shadowman	Acclaim	ACC.
16	Silver	Infogrames	AV/R.
17	Civilization: CTP	Proein	EST.
18	Sanitarium	Erbe	AV/R.
19	Drakan	Virgin	ACC.
20	Rayman 2	Ubi Soft	ACC.
21	GP 500	Proein	SIM.
22	Oddworld: Abe´s Exoddus	GT Interactive	ACC.
23	Commandos: MADD	Proein	EST.
24	Age of Empires II	Microsoft	EST.
25	Blade Runner	Dinamic	AV/R.
26	Atlantis II	Friendware	AV/R.
27	Starcraft	Havas	EST.
28	Civilization II	Proein	EST.
29	Drácula: La Resurrección	Friendware	AV/R.
30	TrickStyle	Acclaim	ACC.
31	Alien Vs. Predator	Electronic Arts	ACC.
32	Tomb Raider II	Proein	ACC.
33	Nocturne	Proein	ACC.
34	Tomb Raider IV: TLR	Proein	ACC.
35	Fútbol Internacional 2000	Microsoft	DEP.
36	Fifa 2000	Electronic Arts	DEP.
37	Traitors gate	Fx Interactive	AV/R.
38	Gabriel Knight III	Havas	AV/R.
39	Warcraft II	Havas	EST.
40	Quake III Arena	Proein	ACC.
41	Diablo	Havas	AV/R.
42	PC Fútbol 2000	Dinamic	DEP.
43	Urban Chaos	Proein	ACC.
44	Aztecas	Friendware	AV/R.
45	Simon the Sorcerer 3D	Proein	AV/R.
46	Winter Sports	Hammer	DEP.
47	Planescape Torment	Virgin	AV/R.
48	Sega Rally 2	Dinamic	ACC.
49	Discworld Noir	Virgin	AV/R.
50	Slave Zero	Infogrames	ACC.

▪ AV/R= *Aventura / Rol* ▪ ACC= *Acción* ▪ DEP= *Deportes*
▪ SIM= *Simuladores* ▪ EST= *Estrategia*

UEFA CHAMPIONS LEAGUE®

SEASON 1999/2000

EL JUEGO OFICIAL DE LOS CAMPEONES

EL JUEGO OFICIAL DE LA UEFA CHAMPIONS LEAGUE

UEFA CHAMPIONS LEAGUE OFFICIAL LICENSED PRODUCT

EIDOS INTERACTIVE
www.eidos.com

Silicon Dreams

PlayStation

PC CD

TOTALMENTE EN CASTELLANO

PROEIN
www.proein.com

Av. de Burgos, 16 D.1º. 28036 Madrid - Telf.: 91 384 68 80 - Fax: 91 766 64 74 - Asistencia al cliente: 91 384 69 70

"Cualquiera de los nombres e imágenes individuales, nombres y logos de clubs son de sus respectivos propietarios. UEFA no albergará ninguna responsabilidad para terceras partes que copien dichos nombres y logos sin autorización. Todos los logos de UEFA y "UEFA CHAMPIONS LEAGUE" son marcas registradas. La reproducción de estas marcas no podrán tener lugar sin previa autorización escrita de UEFA. UEFA se reserva todos los derechos. Publicado por Eidos Interactive Ltd y desarrollado por Silicon Dreams Studio Ltd 2000"

¿Quieres lanzar una bomba atómica rozando la barrera del sonido?

F-22 LIGHTNING 3™

EL SIMULADOR DE VUELO MAS VENDIDO DEL MUNDO

Friendware

www.friendware-europe.com

Distribuye: **Friendware**
Francisco Remiro, 2, edificio A
28028 Madrid
Tel. 91 724 28 80
Fax 91 725 90 81

PC CD ROM

WWW.NOVALOGIC.COM

NOVALOGIC-THE ART OF WAR™

© 2000 NovaLogic, Inc. NovaLogic, the NovaLogic logo and F-22 Lightning II are registered trademarks and NovaWorld, the NovaWorld logo, F-22, F-22 Lightning, and Voice-Over-Net are trademarks of Novalogic, Inc. in the United States and/or other countries.
All other trademarks are the property of their respective owners. U.S. Patent #'s 5,625,759 and 5,550,959.